№12 (20)'1998

Навигатор игрового мира™

Князь
Легенды лесной страны

Аллоды 2
Аллоды 3D
Близнецы-братья?

прохождения:
Railroad Tycoon II
Fallout 2
The Settlers III
Populous III: The Beginning
Blackstone Chronicles: An Adventure in Terror



Reviews: Half-Life, SiN, Blood II, Dark Vengeance, Carmageddon 2, Tomb Raider III, Heretic II, Trespasser, Magic&Mayhem, Colin McRae Rally, NewmanHaas Racing, The Elder Scrolls Adventures: Redguard

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

WWW.GAMENAVIGATOR.COM



Привет!

За окошком - самая длинная ночь уходящего года. Заверстан наш двадцатый выпуск. Позади два года напряженного и интересного... язык не поворачивается назвать все ЭТО "трудом". Мы просто делали то, чем занимались всегда - играли в игры. Все дело в том, что самой любимой игрой в последнее время для нашей команды стал сам "Навигатор". Можно считать, что пройдено двадцать миссий сценария, и впереди, как во всякой хорошей игре, - самое интересное. А сколько было неожиданных поворотов сюжета! Вот уж чего-чего, а скучать не пришлось. Впрочем, не буду развивать эту тему - под одними звездами живем.

Итак, двадцатый номер. Мы не планировали специально, но так уж получилось, что в него вошли материалы по российским играм, способным побороться в недалеком будущем за верхние строчки в любых рейтингах. "Князь", "Аллоды 2" и "Аллоды 3D", "Ацтеки". Тенденция не может не радовать.

Кстати, вот вам и перечень почти всех превью этого номера - о том, что нас ждет в 1999 году мы начнем рассказывать где-нибудь с февраля, когда наступит релизное "затишье".

А пока - игры прут девятым валом. Взлетел на первое место в Top 100 второй Fallout - для всех его фанатов мы публикуем подробное руководство. Со дня на день появится самая ожидаемая ролевая игра года - Baldur's Gate - почитайте статью о мире, в котором будут развиваться события.

В "железной" рубрике на этот раз мы рассказываем о видеоакселераторах и MP3-плеерах, причем последний материал удачно дополняет созвучная статья из раздела Интернет.

В общем, переворачивайте эту страницу - за ней масса интересной информации.

И еще - коллектив "Навигатора" поздравляет Вас с Новым Годом и Рождеством! И пусть сбудутся Ваши самые сокровенные мечты!

Искренне Ваш,

Игорь Бойко











Алфавитный список игр номера:

SELECT YOUR WAY!

PROJECT

FORCE VR7



MOSCOW

1998

HTTP:// www.vfr.ru

■ Sin зализывает раны

Компания Activision наконец-то опубликовала первый патч к трехмерной аркаде Sin, известный как "версия 1.01". Как мы уже писали, его появления с нетерпением ждали со дня публикации самой игры, - большинство пользователей были удручены неоправданно долгой и раздражающей загрузкой уровней. Помимо этого было заделано множество "дырок" поменьше: совместимость с драйверами

некоторых звуковых карт, проблема с сохранением игр, нестабильность Sin в некоторых местах сюжета и т.д. Даже монстры стали теперь несколько умнее. Стремясь загладить вину, Activision даже предлагает всем зарегистрированным пользователям Sin выслать новый патч на CD вместе с одним дополнительным уровнем для режима deathmatch. Чтобы получить этот диск бесплатно, достаточно послать свой почтовый адрес по электронной почте на sinupdate@activision.com. А если нет желания ждать, можно скачать патч непосредственно с www.activision.com. Его размер - 18,5 Mb (возможно

скачивание и по частям). Там же вы найдете полный перечень исправленных в Sin ошибок и прочую важную информацию.

■ Новая лошадка в конюшне Need for Speed III

В середине декабря компания Electronic Arts опубликовала на своем web-сайте очередное дополнение к бестселлеру Need for Speed III. Теперь вы можете добавить в свое депо гоночных машин еще одного "шустрика" - Lister Storm GTL. Новая "боевая единица" стала уже третьей по счету из разработанных после поступления игры в продажу, и представляет из себя стекловолоконный обтекаемый автомобиль с двенадцатицилиндровым/семилитровым двигателем Jaguar V-12 (мощность - 594 л.с.). Общий объем для скачивания составляет 10 Mb. Из них 2,5 Mb занимает сама машина, а остальное - так называемый showcase (библиотека изображений и дополнительная информация об этой модели). Оба файла могут быть скачаны по-отдельности с официального сайта игры www.needforspeed.com. Добавим, что кроме этого вы можете скачать две опубликованных ранее модели, Spectre R42 и Ferrari 456M (объемы файлов те же), а также так называемый Auto-Patcher, который позволяет получать все дополнения к игре автоматически через Интернет.



■ PowerVR 250: от Sega к PC

Поклонникам быстрой графики в скором времени будет предложен еще один вариант "разгрузки центрального процессора": компании NEC и VideoLogic готовят к выпуску новый чип PowerVR 250 - видеоконтроллер из семейства PowerVR Series2, первоначально созданный для игровой консольной приставки Sega Dreamcast, и теперь оптимизированный для PC. Основное достоинство - интеграция последних 2D и 3D технологий "в одном кристалле", а причина его появления в новом качестве - стремление охватить рынок PC при минимальных затратах. Технические характеристики PowerVR 250 таковы: скорость закраски - 200-500 миллионов пикселей/5 миллионов элементарных полигонов в секунду, встроенный MPEG2 декодер и цифро-аналоговый преобразователь, работающий на частоте 230 MHz, который обеспечит экранное разрешение до 1600 x 1200 пикселей при кадровой частоте 85 Hz. Кроме этого, в новый чип заложено алгоритмическое обеспечение би- и трилинейного проецирования, поверхностных фактур и светоотражения, а также многотекстурной закраски. Предусмотрена также поддержка DirectX, OpenGL и PowerSGL Direct (внутреннего стандарта компании NEC). Уже в декабре этого года обеими компаниями были приведены в готовность заводские линии в Малайзии, а серийное производство PowerVR 250 и его поставка OEM-производителям запланирована на первый квартал 1999 года. За остальными подробностями вы можете обратиться по адресу

http://www.powervr.com.

■ Вести с Зоны

С декабря этого года Microsoft'овская игровая Зона (www.zone.com) начинает поддержку еще как минимум трех новых игр: авиасимулятора Top Gun: Hornet's Nest (MicroProse), лабиринта Pinky and the Brain: World Conquest (South Peak) и "первой 3D-action, сделанной исключительно для Интернет" - CyberStrike 2 (Simutronics). В первые две играть можно бесплатно, а вот за третью надо платить - на Зоне ее отнесли к классу "premium". Кстати, CyberStrike 2 доступна для скачивания непосредственно с серверов Зоны, и те, кто успеет зарегистрироваться до середины января, примут участие в розыгрыше целого ряда "ну очень ценных призов".

■ Уж чем богаты...

10-го декабря австралийская компания Megamedia Corporation открыла скромный web-сайт (www.subtitans.com), посвященный своей новой "подводной" real-time стратегии Submarine Titans. На момент написания этих строк там были выставлены: краткая предыстория сюжета, описание возможностей игры, около десятка "скринов" и пара звуковых дорожек в формате MP3. Демо-версии для скачивания пока еще не было. Там же присутствовала извинительная фраза о том, что "выход Submarine Titans сдвинут до весны 1999 года". Кстати, небольшой (6,1 Mb) AVI-ролик, повествующий об этой игре есть на сайте самой компании, www.megamedia.com.



■ Quake II: Всем миром...

В декабре компаниями id Software (www.idsoftware.com) и Activision (www.activision.com) должен быть выпущен продукт под названием Quake II Net Pack #1: Extremeties, который представляет из себя компиляцию множества дополнительных уровней, текстур, звуков и прочих "примочек", созданных энтузиастами столь популярного "кью-ту" и опубликованных в Интернет в течение 98 года. Кроме этого, в каждую коробку с диском обещано вложить по красивому постеру, посвященному выходящему в скором времени Quake III Arena. Предполагаемая розничная цена Quake II Net Pack #1: Extremeties

в Северной Америке - $14.99.

■ SiN в Интернет

Как стало известно, компания SegaSoft теперь официально обладает эксклюзивными правами на поддержку многопользовательского сервера для недавно вышедшей 3D-аркады SiN (разработчик - Ritual Entertainment, издатель - Activision). Этот сервер был открыт в середине декабря и является частью HEAT.NET (www.heat.net) - онлайновой игровой системы SegaSoft. По этому случаю на HEAT.NET был объявлен своего рода месячник с розыгрышами всевозможных призов, сетевыми посиделками и турнирами. Спонсором всего этого гульбища выступила все та же Activision. Остается добавить, что сама SegaSoft несказанно рада всей этой кутерьме и почитает за честь "обеспечивать многопозовательность SiN в Сети".

■ Gametropolis: Там, где никого не убивают

В то время, как модемы серверов Quake дымятся от перенапряжения на линиях, компания из Далласа Beckett Publications открыла в Сети вполне "домашний" игровой узел под названием Gametropolis. Новая община предлагает своим членам целый ряд таких "мирных" игр, как, например, шахматы и целый ряд карточных пасьянсов.



К "неклассическим" играм относятся: Memory, Mission: Moon, Stoplight, CyberMind, HyperBlaster, а также "социально-футбольная" игра BHL и несколько других наименований. Для игр необходима лишь клиентская программа Launch Pad, которая доступна всем желающим с сервера Gametropolis и занимает в архиве всего полтора мегабайта. Помимо игр, клиент предусматривает также и активное общение между участниками через встроенную chat-систему. Как нетрудно догадаться, новая игротека располагается по адресу www.gametropolis.com. Пользование системой абсолютно бесплатное.

■ Зачем пилоту Microsoft Office или Наскреб на самолет - наскребешь и на Excel

В начале декабря компания Microsoft опубликовала на своем web-сайте Mission Editor и Weapon and Damage Profile Editor для популярной военной леталки Combat Flight Simulator. Новые редакторы позволят игрокам изменять массу параметров подавляющего большинства объектов в игре, а также "творить" кампании и миссии по собственному вкусу. Все вроде бы ничего, да вот только, несмотря на то, что оба дополнения являются бесплатным, для их использования вам будет нужен... Microsoft Excel 97. Если задуматься, факт сам по себе из ряда вон выходящий. Представьте: вы купили игру, налетались всласть, теперь хотите попробовать себя в творчестве, создать что-нибудь свое. Как это уже давно стало нормой, вы заглядываете на сервер компании-производителя, бесплатно скачиваете редактор уровней или миссий (равно как, скажем, и патч) и... теперь извольте купить последний Microsoft Office? Это что - новый вид маркетинговой кампании? Очень похоже на дешевую практику многих сегодняшних фирм - сбагрить клиенту дорогой товар, начиная, так сказать, издалека. Или же предполагается, что MS Office может позволить себе любой игрок (для справки: Combat Flight Simulator официально стоит раз этак в 10-12 дешевле, чем MS Office 97 и в 6 раз дешевле, чем MS Excel 97 отдельно). Так или иначе, требование использовать столь дорогой инструмент для редактирования простой текстовой таблицы (а именно это от вас и потребуется) объяснить отнюдь не просто.

В заключение добавим, что, помимо этих двух пресловутых редакторов, на сайте Combat Flight Simulator вы найдете добавочный набор речевых файлов, имитирующих радиопереговоры пилотов разных армий, а также дополнительную миссию Cobra's Fangs. Все это расположено по адресу :

http://www.microsoft.com/games/combatfs/downloads.htm

■ Hired Guns: Шаг в сторону или Един в четырех лицах

"3D-шутер" - понятие, вызывающее сегодня весьма очевидные ассоциации. Пространственная игровая среда, полезные предметы, хаотичные монстры и вид от первого лица с болтающимся перед самым носом топором или бластером. Каждая новая игра выполненная в этом жанре очень похожа на своих предшественниц, - меняются, как правило, лишь сюжет и качество графики/звука. Понятно, что такая практика в конце концов привела к нарастающему сарказму со стороны энтузиастов, - любой новый представитель класса "убей-их-всех-и-не-упади-со-стула" прежде всего оценивается на предмет наличия чего-либо новенького...

Именно будучи саркастически настроенными, ребята из колорадской компании Devil's Thumb Entertainment решили расправиться с привычным стереотипом и сдвинуть их новый "шутер" в несколько иную плоскость. Что касается сюжетной линии, то тут все просто: надо стратегически спланировать и выполнить ряд миссий по борьбе с теневым бизнесом. А собственно ИДЕЯ заключается в том, что главных героев будет не один, а целых четыре, причем каждый из них будет обладать совершенно различными характеристиками. Управлять можно всеми четырьмя одновременно. Несмотря на использование "классического" движка из-под Unreal, экран будет поделен на несколько окон: одно главное, представляющую вид от того лица, которым в текущий момент "являетесь" вы, и три вспомогательных, для остальных членов вашей группы. Естественно, что в главном окне вы ведете себя так, как это принято: истребляете все, что попадается на глаза. А соратники ваши действуют относительно самостоятельно, подчиняясь тем командам, которые вы им посылаете со специальной панели управления.



При этом возможно и долгосрочное планирование действий того или иного персонажа. При необходимости можно одним щелчком мыши или нажатием комбинации клавиш "сменить шкуру" и "вселиться" в нужного героя. Сказанное верно для режима одного игрока, - в multiplayer каждый играет только за себя, но при этом видит и то, что видят другие.

Как обещает Psygnosis (компания-издатель), Hired Guns поступит в продажу уже в первом квартале 1999 года. Подробности скоро должны появиться на www.psygnosis.com.

■ PDF - за деньги?

Интересный вид товара выставил на продажу онлайновый магазин Beyond.com (www.beyond.com), торгующий в основном программным обеспечением. В первой половине декабря там появились 12 неофициальных руководств к популярным играм (Quake II, Age of Empires, Tomb Raider II и т.д.) в формате PDF. За умеренную плату от $3.95 до $6.95, вам будет дана возможность скачать нужный файл с ftp-сайта магазина. Далее вам будет нужен лишь Adobe Acrobat Reader 3.0 (доступный всем желающим "за так" с www.adobe.com), да еще принтер (если вас по каким-то причинам не устраивает чтение руководств с экрана). Такой сервис, прежде всего, ориентирован на экономию бумаги и сохранение окружающей среды. Как правило, "бумажные" версии тех же руководств стоят в магазинах $15-$25, да к тому же выполнены в черно-белом варианте. А тут вроде как все дешево (относительно) и сердито. Все файлы сверстаны на профессиональном уровне, с обилием качественной графики. Размеры большинства руководств где-то около одного мегабайта, хотя, например, книга по StarCraft занимает больше 4 мегабайт. Добавим, что автором всех руководств является компания Gamespot, Inc., которая, кстати, давно уже пытается продавать свои творения через web-сайт www.gameguides.com. Но на Beyond.com в этом случае возлагаются большие надежды - посещаемость этого магазина достаточно высока. А если вам не хочется платить, все руководства можно почитать и "за так" (в HTML формате на сайте www.gamespot.com).

■ Close Combat III: Русские идут... с Запада

Как заявили в начале декабря представители Microsoft, уже в ближайшем январе этой компанией будет опубликована третья по счету real-time стратегия из серии Close Combat (разработчик - Atomic Games). В основу игры легла та часть Второй Мировой войны, которую в России принято называть Великая Отечественная: от вероломного вторжения Гитлера на территорию СССР в 1941 через этапы обороны Москвы и Сталинграда до падения Берлина в 1945. Название новинки - Close Combat III: The Russian Front. Как и первые две игры этой серии, Close Combat III: The Russian Front весьма неприхотлива в плане требуемых ресурсов: будет достаточно процессора Pentium-133 и 32 Mb памяти. Поистине впечатляет многообразие боевых единиц и оружия, а также всяческих деталей (например, наличие различных наград у каждого из бойцов, причем все они весьма точно соответствуют оригиналам). С течением "исторического" времени у вас будет возможность оснащать войска более совершенными видами вооружения (в основе это-



го лежит тот часто игнорируемый авторами игр факт, что научные разработки велись и во время войны тоже). Как отмечают очевидцы, игра очень динамична и стратегически отнюдь не проста, - взаимозависимость действий, предпринимаемых играющим,

решает практически все.

Как отмечается разработчиками, интерес к русской теме был вызван тем, что "за описываемый в игре исторический период произошло множество событий, которые сыграли ключевую роль на мировой арене. Великие сражения того времени до сих пор являются предметом изучения и споров". Этих сражений в игру было включено целых 16. Помимо детального воссоздания планов местности, были учтены ряд исторических особенностей, которые делают игру очень правдоподобной. Стоит ли говорить, что авторам пришлось заняться самым настоящим научным исследованием (изучение архивных документов, сопоставление скудных сведений из книг и подборок снимков того времени). "Как известно, русские, отступая под натиском захватчиков, выжигали землю дотла и сравнивали с землей все постройки, - фотографии здесь нам помогли мало", - так посетовал один из участников проекта. - "Поэтому, чтобы сделать нашу игру как можно более правдивой, нам пришлось на длительное время забыть о дизайне и программировании и уткнуться в книги подобно каким-нибудь отстающим студентам".



Помимо визуальных тонкостей, немало усилий было приложено к созданию правдоподобного AI, - крошечным солдатикам будут свойственны страх и неопытность или, наоборот, смелость и хитроумие (развитие личных качеств будет зависеть от проведенных боевых операций). Даже окружающая обстановка и погодные условия будут воздействовать на психологический настрой войск...

Более подробно с Close Combat III: The Russian Front можно познакомиться на web-сайте Microsoft по адресу:

http://www.microsoft.com/games/closecombat.

■ Talk n'Play: Альтернатива МГТС?

Мы уже писали о своего рода walkie-talkie для Интернет в предыдущем номере "Навигатора". Похоже, что в этом семействе появился еще один "родственник". Компания ThrustMaster из Орегона, известная своими мультимедийными разработками (особенно джойстиками и им подобными устройствами), объявила о скором выходе нового продукта, названного Talk n'Play. В минимальной версии - это пока что бесплатная программа, доступная всем желающим для скачивания с web-сайта проекта, www.talknplay.com (размер - 5,9 Mb). Уже в январе ThrustMaster начнет продажу полного набора - наушников со встроенным микрофоном, компакт-диска с тем же программным обеспечением и целым рядом игр по цене $29.95 за весь комплект. На момент написания этой заметки компания уже принимала предварительные заказы на Talk n'Play. В программную часть входят две составляющие: Instant Voice Conference и Instant Messenger. Первая компонента (основная) была создана на основе ядра Intel's Multi-Point Audio и реализует поддержку дуплексной звуковой связи в соответствии со стандартом H.323 High Quality Internet Audio. A Instant Messenger, разработанный компанией PeopleLink, представляет из себя небольшое дополнение, позволяющее находить партнеров по общению и вести обмен текстовой информацией. Таким образом, вся система в целом позволяет обмениваться текстовыми сообщениями и общаться посредством голоса четырем пользователям одновременно (в пределах одной конференции).



Предположительно, основными потребителями Talk n'Play должны стать любители игр в режиме multiplayer в Сети. Но система может быть использована и как простой Интернет-телефон без каких- либо ограничений. Остается добавить, что централизованную поддержку проекта взяла на себя все та же PeopleLink, которая предоставит пользователям специальные сервера-узлы и будет вести базу данных абонентов. Пользование Talk n'Play обещано быть бесплатным.

■ Новый виток Rainbow Six

В середине декабря компания Red Storm Entertainment опубликовала некоторую информацию о планируемом к выпуску дополнении к своему популярному "террористическому" ролевому шутеру Tom Clancy's Rainbow Six, названном Rainbow Six Mission Pack: Eagle Watch. Add-on включит в себя: 6 новых уровней (среди которых будут пусковая площадка "Бурана", дворец Тадж-Махал, одно из крыльев здания Капитолия и Английский парламент), 6 миссий для режима multiplayer, 3 вида оружия (пара новейших винтовок и пистолет) плюс 4 персонажа разных национальностей. Кроме этого обещано усовершенствовать искусственный интеллект противника. Сроки выхода Rainbow Six Mission Pack: Eagle Watch пока не оговаривались. За дополнительной информацией обращайтесь по адресу :

http://www.redstorm.com.

■ Сразу три хита?

О разработке сразу трех новых игр объявила на своем сайте компания Volition Inc. Речь идет о Descent 4, Free Space 2 и Summoner. С первыми двумя все достаточно ясно - это космические имитаторы-леталки, сиквелы популярных предшественников, которым предстоит стать еще более накрученными.

А вот о третьей игре разговор особый: это первая попытка Volition сделать что-нибудь в жанре RPG. Summoner будет обладать трехмерной игровой вселенной и интерфейсом "от третьего лица", реализованным через свободно позиционируемую (плавающую) камеру. Что касается сюжета игры, то он задуман как приключенческий роман в фэнтезийном стиле. Предполагается обилие заклинаний, монстров, оружия, предметов и, конечно же, действующих лиц. О "серьезности" проекта свидетельствует незаурядное качество опубликованных скетчей и "скринов". По крайней мере, графические и визуальные идеи и решения выглядят весьма многообещающе.

Предположительно все три игры должны выйти где-то во второй половине 1999 года. Подробности вы найдете на web-сайте Volition Inc. по адресу http://www.volition-inc.com.

■ Flash Point: Как это могло случиться

Компания Interactive Magic заявила о том, что ею будет опубликована новая стратегическая 3D-аркада Flash Point. Игра, разрабатываемая совместно с чешской компанией Bohemia Interactive, будет повествовать о возможной Третьей Мировой войне в Европе. Начав свой боевой путь простым солдатом, игроку предстоит выполнить целый ряд миссий, впоследствии управляя даже небольшим боевым соединением. К отличительным особенностям Flash Point относятся: добротная детализация и физическая достоверность окружающей среды, правдоподобная военная техника и интересный, нелинейный сюжет. Будет предусмотрен и режим multiplayer для игры через локальную сеть или Интернет.

Предполагаемый срок выхода Flash Point - лето 1999 года. Подробности вскоре должны появиться на web-сайте Interactive Magic, расположенном по адресу http://www.imagicgames.com.

РОССИЯ

■ Семинар Microsoft: быть или не быть пиратству в России?

Небольшая преамбула, разъясняющая причины появления данной статьи

Так уж исторически сложилось, что «Навигатор» с некоторых пор стал уделять некоторое внимание проблеме компьютерного пиратства в России. Тема пиратства была открыта еще в незапамятном седьмом номере, - тогда долгие и мучительные раздумья по поводу правомерности и необходимости сего открытия были прекращены категорической резолюцией Геймера, постановившего: «теме быть!». Более того, вдохновленный письмом одного из читателей, Александра Усачева, Геймер процитировал строку из упомянутого письма и превратил ее в лозунг, под которым в последующих трех номерах и происходила чрезвычайно бурная дискуссия по поводу программного флибустьерства. Профилирующая тема спора (она же лозунг) была неслыханно дерзостна по форме и вызывающа по содержанию и звучала примерно так: «борьба с теми, кто борется с компьютерным пиратством». Живейший интерес читателей к данной проблеме воплотился во множестве писем, посланий и даже требований, наиболее интересные из которых были незамедлительно вынесены на страницы журнала и в свою очередь породили массу вопросов и ответов. Не можем точно определить, почему так произошло, но в неизменно подавляющем большинстве писем выражалось, мягко говоря, не слишком негативное отношение к пиратству.

Еще большей загадкой для нас явилось то, что официальная позиция журнала по обсуждаемому вопросу многими была расценена как аналогичная мнению авторов писем. По слухам, «Навигатору» даже присвоили прозвище «рупор пиратства». Возможно, причиной тому послужили несколько двусмысленные высказывания Геймера, или просто народ впечатлился размахом и некоторой табуированностью темы - точного ответа мы не знаем. Тем не менее, проблема пиратства живет и здравствует до сих пор, что можно сказать также и о самом пиратстве, а значит - вопрос не потерял актуальности.

Выразим робкую надежду, что эта дилемма осталась интересной для вас, уважаемые читатели, - а выразив, объявим, наконец, причину столь долгих вступительных словоизлияний общего характера. Причина в том, что в двадцатых числах ноября месяца на E-mail «Навигатора» пришло сообщение, гласившее, что в самом скором времени компания Microsoft проводит в Москве семинар, одной из тем которого будет борьба с компьютерным пиратством. Также упоминалось, что компания Microsoft будет счастлива видеть на семинаре представителей журнала, дабы они впоследствии смогли ярко осветить позицию Microsoft по данному вопросу. Естественно, мы не смогли отказаться от столь любезного приглашения, и 26 ноября сего года группа в составе одного человека, то есть вашего покорного слуги, проследовала в конференц-зал отеля «Аэростар», где и состоялось обещанное мероприятие. Выслушав весьма информативную, несмотря на некоторую краткость, лекцию и оценив реакцию зала, группа вернулась в редакцию, где немедленно приступила к обработке полученных материалов. Рапорт о посещенном мероприятии и некоторые личные впечатления мы и представляем вашему вниманию.

Небольшая статья

Первая часть семинара, длившаяся чуть более часа, была посвящена отнюдь не проблеме пиратства, а новой коммерческой программе Microsoft, имеющей целью привлечь к сотрудничеству максимально возможное число российских компаний. Из всего услышанного в течение первого часа интересным для читателя может показаться разве что высказывание представителя российского отделения Microsoft, изъяснившегося примерно так: «монополистом быть плохо!». Подобная фраза из уст менеджера Microsoft звучала слегка курьезно, что и было по достоинству оценено аудиторией, выразившей свое одобрение искренним смехом.

Но, наконец, первая часть была закончена, и представитель Microsoft перешел к обсуждению волнующей нас темы. Обсуждение проходило под слегка огрубленным в связи с суровыми реалиями сегодняшнего дня лозунгом: «По жизни - с легальным софтом». Для начала было приведено юридическое определение авторского права, а также зачитан закон «О правовой охране программ». Дабы не оставаться голословным, докладчик объявил и меры, которые могут быть применены к распространителям нелегального софта. В частности, цитировался Уголовный Кодекс РФ, статья 146, где в числе наиболее мягких наказаний указывалась конфискация нелегальных программ и орудий производства плюс штраф от 200 до 400 минимальных зарплат. Следующей по жесткости мерой были принудительные работы сроком от 180 до 240 часов. И апофеозом возмездия явилось, конечно, тюремное заключение на срок до двух лет для одиноких пиратов, и до пяти лет для пиратов, действовавших по предварительному сговору с другими лицами. Чтобы укрепить впечатление, докладчик привел некую аллегорию, где наряду с матерыми рецидивистами а-ля персонаж Леонова из «Джентльменов удачи» упоминались жалкие и не авторитетные в уголовном мире компьютерные пираты. Которым, ясное дело, в местах лишения свободы приходится совсем не сладко.

Вообще же, компания Microsoft очень жестко относится к явлению пиратства и классифицирует его не иначе, как «воровство программного обеспечения». Что и было всесторонне доказано в течение семинара. Надо сказать, что основную часть приглашенных составляли российские разработчики ПО, сборщики компьютеров и реселлеры (дистрибьюторы) ПО. И представитель Microsoft призвал их объединить усилия в борьбе с компьютерными корсарами. В частности, прозвучало предложение «большим общим кулаком раздавить гниду!». Однако эти слова не вызвали у собравшихся должного энтузиазма, и представитель Microsoft перешел в наступление. Залу был задан прямой вопрос, бьющий, можно сказать, не в бровь, а ниже. Вопрос звучал так: «У кого из присутствующих все программное обеспечение, установленное на рабочей машине, является лицензионным?». Присутствовавших было значительно больше сотни, но при этом ответствующих рук поднялось так мало, что пальцев на одной руке с избытком хватило бы для их пересчета. Компания Microsoft поинтересовалась о причинах такого неуважительного отношения к авторскому праву. Ответ был настолько очевиден, что никто не счел нужным его высказывать. Докладчик разрядил слегка накалившуюся обстановку, признавшись, что у него на компьютере тоже установлена одна нелицензионная программа. Это оказался Digger, узаконенную версию которого представитель Microsoft безуспешно ищет уже давно и собирается непременно купить.

Вслед за этим было объявлено, что любой пользователь нелицензионного ПО также является пиратом. На демонстрационном экране появилось письмо одного из российских пользователей, присланное им в представительство Microsoft. О степени абстрактности письма можно только догадываться, поскольку содержало оно в себе горькое раскаяние адресанта, по незнанию купившего у пиратов диск с ПО, проданный ему как лицензионный. Писавший спрашивал, что ему теперь делать - не идти же, в самом деле, с повинной в ближайший участок? Оставив письмо без конкретного ответа, ведущий семинара высказал несколько рекомендаций на тему: «как застраховать себя от покупки нелицензионного ПО». В частности, был подробно описан внешний вид и содержимое настоящей коробки с ПО от Microsoft. Также было сказано о недостатках пиратских версий продуктов. Мы приводим здесь перечисленные недостатки, о степени проблематичности и истинности которых предоставляем судить вам самим:

- «ворованная» версия ПО обычно неполная, из чего следует возможность сбоев и отсутствие некоторых важных функций;
- отсутствие документации приводит к потере времени, затрачиваемого на самостоятельное освоение данного продукта;
- нелицензионное ПО часто содержит вирусы, приводящие к печальным последствиям, вплоть до физического разрушения жесткого диска;
- не работают лицензионные версии Update программы, каким-то образом распознающие пиратскую сущность предшественников;
- естественно, отсутствует техническая поддержка;
- нельзя купить лицензионную версию Update со скидкой;
- если вы установили нелицензионное ПО, после чего машина стала работать нестабильно или вообще перестала загружаться,

продавец компьютера имеет право аннулировать гарантийное соглашение.

Повествование о превратностях, поджидающих пользователей пиратского ПО, было дополнено небольшой информацией о преимуществах использования лицензионных программ и способах правильного лицензирования продаваемого и покупаемого ПО.

Далее докладчик предложил аудитории задать вопросы по проблеме пиратства. Несколько интересных аспектов зтого двустороннего диалога мы здесь приведем.

Итак, вопрос первый, простой: «Думает ли компания Microsoft бороться с использованием нелегального ПО российскими разработчиками?» Ответ был краток и прозвучал решительно - «Да!».

Вопрос второй, с некоторым подвохом: «Каким образом будет происходить борьба? Не собирается ли Microsoft снизить цены на лицензионное ПО или, в крайнем случае, поднять уровень дохода российских пользователей?». Оба варианта были тут же отметены представителями Microsoft, а вопрошавшему порекомендовали использовать продукты других фирм, если его не устраивают цены Microsoft.

Вопрос третий, содержащий в себе несомненную провокацию: «Не являются ли акции Microsoft по борьбе с пиратством скрытой рекламой, ибо маловероятно, что покупатель с Митинского рынка станет клиентом Microsoft (или даже других компаний), стоит только провести массовую конфискацию ПО у пиратов?» Надо сказать, задавший зтот вопрос развил весьма любопытную идею. Он поинтересовался, каков объем пиратского ПО в России и в США. Цифры, названные менеджером Microsoft, были 90 и 54 процента соответственно. Тогда корреспондент уточнил, что доходы среднестатистического американского пользователя примерно в 20 раз выше доходов российского пользователя, тогда как объем пиратских продаж в России менее чем в два раза превосходит таковой в США. Отсюда был сделан вывод, что пиратство в США примерно в десять раз превышает пиратство в России. А если учесть, что рынок ПО в Штатах в несколько сотен раз обширнее нашего, то финансовые потери Microsoft в России неизмеримо меньше, чем в США. На это представитель Microsoft, не забывший еще вопроса о скрытой рекламе, сказал, что на 30 млн.$, теряемых ежегодно в России, он мог бы сделать гораздо лучшую рекламу, нежели рейды в Митино и Царицыно. А также он отметил, что подобные акции, проводимые совместно со службами правопорядка, практикуются не только Microsoft, но и многими достаточно крупными российскими компаниями. И кроме того, борьбой с пиратством в России занимается не лично Microsoft, а международная организация Business Software Alliance (BSA), членом которой и является Microsoft. Тут же, на семинаре, присутствующим было предложено собственноручно подписать так называемый «кодекс чести BSA», по которому человек или организация добровольно отказывается использовать пиратское ПО. Однако на последующем перерыве почему-то не было замечено гигантской очереди желающих связать себя на всю жизнь подобным обязательством.

Тем не менее, заключительной нотой Microsoft было предложение: «помогайте нам, и мы вам поможем». Имелось в виду, естественно, искоренение пиратства как социального явления. Был дан телефон горячей линии, куда могут позвонить все, томимые желанием поделиться с Microsoft идеями относительно борьбы с пиратством и пиратами, а также задать вопросы и получить нужную информацию по указанной проблеме. Телефон мы, конечно, приводим: 258-09-28.

Час, отведенный на противостояние пиратству, пролетел незаметно. Следующий этап семинара был предназначен для потенциальных деловых партнеров Microsoft и к обсуждаемой теме не принадлежал. Посему мы неторопливо покинули конференцзал и, как уже было сказано, немедленно направились в редакцию, где и отстучали на клавиатуре только что прочтенный вами рапорт. В связи с этим выносим предложение: если вас, уважаемые читатели, интересует анализируемая (уже в который раз) проблема, в частности, ее законный аспект, или какая-либо информация из статьи нашла отклик в вашей душе, то - ждем ваших писем. Наиболее интересные, конечно же, будут рассмотрены и обеспечены ответом на страницах журнала.

И напоследок - маленький комментарий. Возможно, вам покажется, что статья выполнена в несколько пикантном и, может быть, чуть-чуть сатирическом виде. Так вот: сделано зто было специально, и даже по предварительному сговору с другими лицами, в частности, с господином главредом. Ибо было решено, что статья, содеянная в строго публицистическом стиле, может оказаться не слишком интересной широкому читателю. Ведь тут, кажется, как раз тот случай, когда двух китов игровой журналистики - информативность и интересность - приходится прижимать друг к другу, как одноименные полюса магнитов. Что, надеемся, нам в некоторой степени удалось.

■ Вести от Доки

В средине декабря состоялась наша встреча с директором отдела программных разработок компании "ДОКА" Анатолием Шевчуком. На вопрос: "Как обстоят дела с пустынной вьюгой?" был получен грустный, но правдивый ответ: "Вьюга в Пустыне" готова, но выпускать ее до апреля мы точно не будем". То есть, выход игры в очередной раз отложен и, похоже, что мы ее еще не скоро увидим. Кроме зтого, ведется работа над проектом Total Control 2, завершение которого намечено на осень следующего года. Наверняка стоит ждать чего-то трехмерного с «глубоким сценарием и сюжетной линией». Как обычно, разработчики скрывают детали тщательней, чем американцы платье очередной секретарши своего президента, и ни раскаленные щипцы, ни попытка подкупа не смогли вырвать ни единой крупицы информации из сомкнутых уст Шевчука. Впрочем, не исключено, что к весне что-нибудь прояснится. А пока к изданию подготовлена детская игра «Паюта и ледяной бог» от Ubi Soft и получены эксклюзивные условия на локализацию вертолетного симулятора Apache Havoc.

■ Пиастры, пиастры...

В "Акелле" полным ходом продолжается разработка "Корсаров", о которых мы писали в #5 (13)`1998. Вот некоторые изменения, которые за семь месяцев работы приобрела игра: паруса теперь управляются как на реальных судах, в полной версии игры можно будет нанимать напарников и задавать им модель поведения (напарники – это не только корабли, но и морские чудыюды), разработчики решили отказаться от стратегического режима абордажа и заменить его автоматическим подсчетом потерь. В плане графики игра уже сейчас выглядит потрясающе. По данным, полученным от руководителя проекта Дмитрия Демьяновского, в феврале-марте должна появиться альфа-версия игры, ждите от нас соответствующей реакции. На данный момент уже ведутся переговоры о продаже игры за рубежом, разработчики попросили нас не публиковать имя потенциального западного издателя. Но смеем вас заверить, что зто достаточно известная компания, входящая в пятерку самых-самых мировых издателей. Ждите "Корсаров" к лету 1999 года или немного позднее.



■ Ваигеры? – даст ист фантастиш!

Германский игровой журнал Power Play разместил на своих страницах review по немецкоязычной версии "Вангеров". Оценка в 82% и мехос «Доход» на обложке журнала - вот достойная награда команде из Калининграда за отличную игру. Наши немецкие коллеги были очарованы "Вангерами", хвалили их за "оригинальность мысли, целостность, неограниченность идеи и качество реализации". Но ключевой можно назвать фразу: "Пожалуй, впервые после "Тетриса" русские в очередной раз доказали, что способны удивлять".

Новости подготовили:
Spellbound
Олег Полянский
Константин Подстрешный

Tomb Raider III
Adventures of Lara Croft

Константин Подстрешный

Жанр	3D Action/Adventure
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Core Design
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II, 64 Mb RAM
	Windows 95, 98

Когда я начинал писать Review по Tomb Raider III, передо мной стала тяжелая задача. С одной стороны, я являюсь страстным почитателем всей серии Tomb Raider, с другой – в TR3 присутствует ряд недостатков, умолчать о которых было бы нечестно. Поэтому, наилучшим выходом будет взгляд с двух прямо противоположных сторон. Так сказать, некто Автор разделился на две личности: «Холодного Журналиста» и «Здоровое Животное». Во время написания статьи Холодный Журналист приводил всякие умные доводы и веские аргументы, а Здоровое Животное вообще никаких доводов не приводило (ему и гормонов хватало), пялилось на экран и печатало корявым италиком. Впрочем, все сказанное выше является всего лишь авторским подходом к написанию статьи и никакой реальной основы под собой не имеет, то есть, это вовсе не значит, что в "Навигаторе" работает автор с раздвоением личности.

- *Кто-то что-то сейчас сказал?*

- Эй, кто здесь!?..





Новое - хорошо проданное старое?

- Ну здрасьте, опять TR, опять Лара Крофт бегает, опять аркада/адвенчура с видом от третьего лица, опять джунгли/подземелья, не слишком ли много повторений из предыдущих частей?

- *Не опять, а всего лишь в третий раз (ну, или в четвертый, если считать TR Gold). А что ты, собственно, хотел? Шутер или стратегию в реальном времени? Придирки такого рода совершенно неуместны, это все равно, что сказать: опять Ларри, опять квест. Придумай что-либо пооригинальней.*

Вечная история

В конце прошлого столетия британская полярная экспедиция нашла в Антарктиде метеорит и сняла с него четыре артефакта. В результате несчастного случая один из матросов погиб, с остальными несчастья приключились на обратном пути. Из всей команды домой в Лондон вернулся только один из путешественников, который привез с собой артефакт и корабельный журнал. Этот журнал был обнаружен уже в нашем веке и, благодаря содержащимся в нем записям, ученые узнали об артефактах. Ледник раскопали и нашли огромные каменные статуи, в точности, как на острове Пасхи. Оказывается, что когда-то давным-давно в Антарктиде было тепло и сыро, там жили крокодилы и папуасы, но потом упал метеорит - и стало холодно и скользко (почти что Земля Санникова, только полюс другой). Местный Greenpeace вывез крокодильчиков в Африку, Антарктида покрылась слоем льда, а папуасы вымерзли. Но главное, этот метеорит странным образом действовал на ДНК, вызывая сильнейшие мутации. Ученые страшно обрадовались этому факту, но тут приехали милитаристические военные и установили свои порядки - то ли им метеорит как биологическое оружие понадобился, то ли еще зачем-то. Лариска не видела картины дурней, чем Антарктида цвета хаки, вот и решила сама разобраться с этим делом, а попутно заполучить все четыре артефакта к себе в коллекцию.

Стыдно, у кого пикселя видно

- Давайте договоримся оценивать TR3 с пристрастием, как полноценный хит. (*То есть, те недостатки, которые в другой игре можно было бы не заметить, мы заметим, а те достоинства, о которых следовало бы упомянуть, опустим?*). А ведь игра выпущена на старом движке, которому года два-три уже точно есть. Действительно, такие любопытные явления природы, как выпадающие полигоны и искривление перспективы, исчезли, но вот то, что некто ЛК все так же по колено может увязнуть в полу или слиться с дверью, осталось. В заставках, сделанных на движке игры, разговаривая, герои могли бы и рот научиться открывать. Поверхность воды состоит из голубых квадратов размером метр на метр. Интересно, разработчикам не стыдно?

- *Стыдно, у кого пикселя видно, а у Ларочки их нет (особенно под Voodoo, особенно под второй). К тому же, разработчики основательно потрудились, и кропотливая работа над уровнями видна невооруженным глазом: джунгли в Индии выглядят именно как джунгли, тюрьма строгого режима - как тюрьма, пустыня - как пустыня, а не как пляж в Saint Tropez. Теперь среди построек появились купола и своды* (другими словами, разработчики наконец-то перестали халтурить и жалеть полигоны). *Но основное различие движков TRII и TRIII в световых эффектах, в частности, теперь огонь, туман или пар выглядят не просто эффектно - они выглядят потрясающе.*

Доктор у меня ЭТО... Играйте в Tomb Raider III, батенька, и с ЭТИМ будет все в порядке

Большинство движений ЛК остались прежними. Среди новшеств можно отметить возможность стремительного прыжка с кувырком (немного похоже на то, как был реализован бег в Mortal Kombat 3). А также главная новость: теперь ЛК научилась ползать на коленках самым что ни на есть развратным образом (*так разве ж это плохо?*). Она плавно опускается на землю и начинает ползать в ветвистой сети подземных нор, которая нынче так обогатила уровни, и поэтому на прохождение игры тратится в полтора раза больше времени, чем раньше. Дом у Лары Крофт растет от серии к серии. Если в первой



части это был просто шикарный особняк с небрежно разбросанными сокровищами, во второй Лара обзавелась садом и секретной комнатой, то теперь появился полноценный чердак, тир и еще одна комната-сокровищница. Как бы в TR4 Ларе не пришлось бы покупать Запорожец, чтобы по дому ездить.

Лариса опять основательно обновила свой гардероб: если первый этап придется проходить, одетой в ставшие уже классическими шортики и маечку, то дальше будут топик и мини-шортики, брюки и плотная куртка, а кожаный костюм а-ля Женщина-кошка из Бэтмана вызывает нервный шок, смешанный с восторгом и параличом нижних конечностей (мда, ну... автору виднее - прим. Глав.ред.). Внешность самой Ларисы чуть-чуть поменялась (ну еще бы, внешность какой женщины за год не поменяется?), в частности, незначительно изменилась форма груди и талии, так что все, кричащие о непропорциональности Ларисы и ее неспособности к деторождению, могут благополучно заткнуться. Помимо своей убойной внешности, Лара Крофт попрежнему пользуется и другими видами оружия: пистолетами, магнумами, обрезом (он, кстати, тоже немного изменился); среди новшеств особенно стоит отметить появление Rocket Launcher, сделать на нем rocket jump, правда, не получится, а вот врагов разносит - не хуже своего сородича из Quake.

Ларис Иваниу хачу!

- Чем больше играю в TR, тем больше убеждаюсь, что в Core Design работают одни садисты. Наверное, там есть целый отдел разработчиков, который только тем и занимается, что придумывает новые способы уничтожения Ларисы. В водоемах теперь плавают стайки серебристых рыбок-пираний, которые за какие-то жалкие 15 секунд могут закусать главную героиню до смерти, болота и зыбучие пески норовят поглотить Ее целиком, вдобавок, Она может замерзнуть в холодной антарктической воде. А когда я увидел, как Ее сбивает электричка в лондонском метро (девушка пролетает метров 20 и в судорогах умирает), мне чуть не поплохело. О всяких лазерных ловушках/огнеметах/давилках/крошилках/шинковалках/протыкалках вообще вспоминать не хочется. Кроме того, Лару могут еще и отравить (всякие рептилии, индейцы с духовыми трубками), после чего полоска жизни становится желтой и начинает медленно уменьшаться. Что там дальше, Лара Крофт в Бухенвальде? Хорошо хоть, теперь, кроме привычных двух видов аптечек, по уровням разбросаны лечащие кристаллы.

Пройдет зима, наступит лето... спасибо Ларе Крофт за это

- Итак, TR III является скорее сборником множества дополнительных миссий к TR II, чем новой игрой. Причем авторы твердо уверены в успехе, и задолго до выпуска TR III начали разработку TR IV. Для последней создается новый графический движок и вообще, обещают, что это будет что-то новенькое и особенное (ага, верим, верим). А пока: геймплей практически не изменился, остались недоработки в плане графики, в частности, выпирающие полигоны на ножках героини...

Журналист понимает, что лучше бы ему не трогать светлое имя Лары, а уж тем более ее ноги, но уже поздно. Здоровое животное с пеной у рта хватает Журналиста за горло и начинает душить, методично постукивая его затылком об стол. Журналист видит в глазах Животного пустыню, кактусы и свой высушенный труп.



- Итак, третья часть Tomb Raider является отличным продолжением всей серии. Тем, кому не нравился TR, естественно, не понравится и TR III; все те, кто с удовольствием играл в предыдущие части, с восторгом воспримут продолжение. И дело тут не только в Ларисоньке (хотя и в ней тоже, конечно), просто TR III сделана профессионально и качественно, недостатки, если и есть, с лихвой покрываются огромной играбельностью и прекрасной графической реализацией.

Нелль Мак Эндрю

Так зовут топ-модель, которая сейчас рекламирует TR III (*вот повезло-то бабенке!*). В одном популярном издании я прочитал, что «по ее образу смоделировали образ Лары Крофт в продолжении знаменитой игрушки Tomb Raider II»(!), «с ее тела снимали мерки»(!!), «заставляли совершать головокружительные трюки, прыгать, бегать, приседать»(!!!) (*а ползать не заставляли? :)*). Так, разберемся: TR II рекламировала другая девушка, это раз; у Нелль Мак Эндрю и Лары Крофт разные размеры тела, это два; и три - кто-нибудь слышал о том, чтобы в TR применялось motion capture? Нечто более смешное, чем это, я слышал лет пять назад в анекдоте про то, как коровка сдохла. Вообще-то, на мой скромный взгляд, Нелль не слишком похожа на ЛК, хотя определенное сходство все же есть.

Работа: Профессиональная модель.
Дата рождения: 6 ноября 1975 года.
Знак зодиака: Скорпион.
Параметры: 83 - 65 - 93.
Цвет волос: Настоящий цвет - темный, постоянно меняется (на данный момент блондинка!).
Цвет глаз: Зеленый.
Любимое блюдо: Итальянская кухня.
Любимый напиток: Красное вино.
Любимый магазин одежды: Да все!
Больше всего не любит: Когда начинает раздеваться, а окна снаружи еще не помыли.



Журналист хватает принтер и наносит несколько точечных ударов по голове Животного; действия не производят никакого эффекта, тогда Журналист, прицелившись, наносит удар принтером в область... хм... спинного мозга. Когда Животное перестает корчиться на полу, Журналист спокойно выставляет рейтинги.

P.S. До выставления рейтингов дорвался Журналист, за что и поплатился большей частью внутренних и внешних органов.

Игровой интерес ●●●●●●●●
Графика ●●●●●●●
Звук и музыка ●●●●●●●
Дизайн ●●●●●●●●

Рейтинг 7.6

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

SiN

Владимир Рыжков

Жанр	FPS
Издатель	Activision
Разработчик	Ritual Entertainment
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, Direct 3D
Multiplayer	Internet, LAN

В соответствии с законами бытия, порядковый номер каждого следующего года в календаре равен номеру предшествующего плюс один. И, в соответствии с теми же законами, средняя производительность наших, геймерских компьютеров в нынешнем году равняется аналогичной величине предыдущего года, умноженной на некий коэффициент п, примерно равный двум (особо педантичные читатели могут посмотреть точное значение в справочнике). Немудрено, что новые возможности компьютеров открывают новые пути для производителей игр, и, в конечном итоге, народ каждый год исправно получает в п раз более навороченные игрушки, чем раньше. После изложения краткой теории, перейдем, собственно, к теме сегодняшней лабораторной работы. Записывайте: на примере Sin, игры от Ritual Entertainment, ознакомиться с процессом ежегодного роста качества игровых продуктов...



Приборы и материалы

Наивная простота сюжетной подоплеки Sin даст фору любому комиксу-раскраске, и это, как ни странно, подкупает. Здесь супергерои занимаются своей повседневной работой, спасая мир, суперзлодеи вынашивают коварные планы, готовясь захватить над ним власть, а лица тех и других смотрят на нас с плакатов на стенах. Люди в Sin делятся на "хороших" и "плохих парней" просто в зависимости от места работы, а те легко различить по названиям. HardCops и SinTek – догадайтесь, где "хорошие", где "плохие"?.

Для тех, кто еще не знает или не догадался, наше воплощение в Sin – супергерой, полицейский, надежда родного города Freeport City и просто парень в пижонских солнечных очках, Джон Блейд. По долгу службы ему предстоит разрушить упомянутые выше коварные планы главы корпорации SinTek, одноименной суперзлодейки, по совместительству сумасшедшего ученого и просто демонической женщины Алексис Синклер, состоящие, разумеется, в превращении всего населения города в кровожадных мутантов, подчиняющихся ее воле. Таким образом, игра являет собой повествование о поиске героем компромисса между принципами "служить и защищать" и "круши и жги".

Добро пожаловать в "органы", сынок...

По большому счету, залихватски-мультяшно-комиксный дух игры является единственным ее крупным козырем, в остальном же Sin строго соответствует требованиям времени, но не более того. Все, что выгодно отличает его от великих предков на букву Q, давно витало в воздухе и делает Sin скорее давно ожидаемым подарком, чем приятным сюрпризом.

Наш парень с постера ведет свое "расследование", с улюлюканьем и характерными черными шуточками разнося черепные коробки "оказавших противодействие". Те, в свою очередь, картинно разлетаются кусками или целиком в разные стороны, виснут с потолка на веревках, стреляют с крыш, дерутся врукопашную и снова разлетаются, являя собой образцовых "плохишей". Как и принято среди шутеров конца 98 года, в Sin игрока, вместо того, чтобы загружать работой, развлекают, и хотя монстры, всей мощью своего искусственного интеллекта вжившиеся в эпизодическую роль пушечного мяса, не являются интересными соперниками сами по себе, процесс "расследования" в целом захватывает. Игра исправно подбрасывает герою свежие мишени, заботясь исключительно о том, чтобы он не скучал, и зачастую с презрением игнорируя тот факт, что часть этапа, где в данный момент идет бой, была тщательно "зачищена" пару минут назад.

SiN поделен на 24 порционных кусочка, снабженных доходчивыми заданиями, сформулированными занимательно, в соответствии с общим



сценарием и, в то же время, так, чтобы быть понятными даже самому бестолковому супер-спайдер-копу. Задания, как правило, состоят из нескольких частей – одна большая и много маленьких, к примеру, "перевести старушку через дорогу, снять с дерева котенка, спасти мир". Маленькие задания выполняются легко и между делом, иногда порождая другие такие же, вроде "известить родственников старушки". Таким образом, сценарий развивается непосредственно во время прохождения миссии, не давая играющему заскучать, всегда держа перед ним заметную и досягаемую морковку и, в конечном счете, создавая иллюзию, что игрок – хозяин своей судьбы.

Для придания иллюзии необходимого правдоподобия разработчики из "Ритуал" (простите, из Ritual Entertainment, конечно же) не постеснялись в средствах. Похоже, все "фишки", придуманные человечеством для придания жизни игрока в FPS задора и достойные упоминания при подсчете их на пальцах, были воплощены в Sin. Прежде всего, по этапам тут и там натыканы маленькие интерактивинки, вроде тех, что так ценили в свое время поклонники другого супер-очкарика, того, что в красной футболке. От баловства с унитазами и звонков по телефону, до езды на тяжелой строительной технике и использования по прямому назначению камер слежения. Искорененный в свое время Red Key здесь бережно отреставрирован, раскрашен, переименован и находится теперь не на постаменте, окруженном монстрами, а в кармане безобидного цивилиена, как и положено. Стальной голос, произносящий знакомое до боли "computer up-dated...", теперь стал задорней и приобрел обладателя в лице болтливого парнишки-хакера по имени JC, вездесущего, всезнающего и, помимо прочих своих достоинств, вероятного тезки Джона Кармака. Вместо txt'шника с сюжетом игры, Sin предлагает нам симпатичные мультфильмы на своем же движке в начале и в конце этапа и, кроме того, небольшие сценки, которые разыгрывают особо деятельные и вдохновленные скриптами персо-





нажи прямо посреди миссии, не отрывая нас от беготни и ведения огня.

Уровни хороши. Просторные, понятные, с прихотливо извивающимся маршрутом прохождения, ведущим, однако, всегда вперед, к победе. Жаркая погоня за сценарной морковкой часто проводит игрока по уже пройденным местам, но всегда новой дорогой, и встречает свежерасставленными, прущими с новой силой монстрами. На каждом из двадцати четырех уровней играющий видит новые интерьеры, встречает, пусть иногда отличающихся лишь текстурами, но новых врагов, выполняет не похожие на выполненные до сих пор задачи. Тут мы бегаем, там – плаваем, здесь – катаемся на машине или прыгаем с дощечки на дощечку на высоте третьего этажа, рискуя навернуться вниз. Все же вместе вселяет в игрока твердую уверенность, что за каждым углом его ждет что-то новое, вызывает естественное желание пойти и посмотреть.

Безумство храбрых

Мультиплеер – та часть Sin, которой разработчики по праву могут гордиться. Levelord не вяжет веников, а ребята из Ritual Software, к счастью, ничего не напортачили. Многопользовательские уровни вне конкуренции, а оружие сбалансировано ничуть не хуже, чем в Q2. Фактически, с появлением Sin мы получили помолодевший на год мультиплеер второго Quake. Бойцы-ветераны наверняка будут чувствовать себя как дома. Забавная подробность: в Sin по-прежнему можно выполнять трюки типа "рокет-" и "даблджамп", доставшиеся ему, очевидно, по наследству, вместе с движком от ID. Единственным серьезным нововведением можно считать только то, что тушки всех живых существ в игре условно поделены отныне на три части – голова, туловище и ноги. Каждая часть имеет свой собственный счетчик брони и, соответственно, бойца, подобравшего бронежилет и кевларовые штанишки, но гуляющего без каски, можно, несмотря на всю его крутизну, убить парой пистолетных выстрелов в голову. Оружия много, на все случаи жизни. Помимо стандартного джентльменского набора (пистолет, шотган, автомат, ракетница) на радость детям придумана еще пара сверхмощных девайсов: дистанционно управляемые мины со встроенными камерами слежения и снайперская винтовка. Кулаки в расчет не берем. Выгода от введения новых фрагобоек неочевидна, но пока никто не жаловался. В качестве мультиплеерных "прикидов" нам предлагаются: орел-мужчина Джон Блейд в ассортименте из нескольких скинов, женщина-гроза Алексис Синклер (в ассортименте же) и выбор профессионала – мелкий и неприметный паренек JC, в ассортименте, естественно.



Визуальный осмотр

Теперь буду осуждать игру по одежке. Воздержусь от пламенных речей с благодарностями за донесение до народа игры с хай-колором и спецэффектами. В плане графики Sin шустр и не раздражает, но теперь есть игры красивей. Модельки шевелятся не то чтобы реалистично, но много и поразному. Угловаты. Взрывы – симпатичные, но не заставляют челюсть отвисать. Интерьеры выглядят и не игрушечными, и не настоящими. Скорее, квадратными. В них не веришь. Sin красив ровно настолько, насколько должен быть красив шутер на движке от ID, вышедший на год позже Q2.

Звука много, он разный и его интересно слушать. Нам что-то кричат враги, мы что-то кричим им, все вместе стреляют, взрывы – грохочут, доски – трещат, женщины – визжат. Весело. Музыка драйвовая, навязчивая, иногда даже с вокалом. Серьезным людям не нравится, но в игре, предусматривающей возможность крушить унитазы, должна быть именно такая.

Записываем: "Вывод..."

Из шутеров, вышедших в конце минувшего года, Sin, безусловно, в лидирующей группе. В него играют, его проходят, он вобрал в себя все лучшее, что было в играх-предшественницах. Беда этой игры в другом. Несмотря на свое очевидное превосходство над подавляющим большинством соплеменников, Sin не совершил революции, он – всего лишь закономерность, подведение итога развития FPS за последние годы. Такими событиями, как выход Sin, истории обычно заканчиваются, а начинаются они взрывами, такими, как Half Life или Shogo.

Игровой интерес	●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●
3Dfx	★★★★★★★★
Звук и музыка	●●●●●●●●●
Дизайн	●●●●●●●●

Рейтинг 8.6

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Владимир Рыжков

Heretic II

Жанр	Third-person shooter
Издатель	Activision
Разработчик	Raven Software
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, D3D
Multiplayer	Internet, LAN

Похоже, продуктам серии Heretic/Hexen уготована участь оставаться в тени революционных игр от ID Software. Творения ID во многом неидеальны, но всегда оригинальны, всегда вне конкуренции и, следовательно, на правах победителей не подлежат осуждению. Они становятся видами спорта, образом жизни, но не теми играми, которые хочется проходить вновь и вновь. Raven же заработала себе прочную репутацию одной из немногих команд, ведомых музами, но не боевыми знаменами игровых революций. Сказки от Raven Software не лучше и не хуже ID'шных игр-таранов в техническом плане, всегда проигрывают в отношении многопользовательских развлечений (тут ID не



побил никто), однако в каждой из них отчетливо чувствуется рука тех самых крылатых особ с лирами. Великолепная работа художников и дизайнеров Raven в сочетании с их фантазией раз за разом делают с движками от ID то, что сама она в пылу битвы со временем и конкурентами сделать не успевает. Игры получаются по-настоящему красивыми и по-настоящему страшно-интересными. Предлагаю отвлечься от созерцания штурма бастионов Quake II молодыми завоевателями в лице Sin, Half-Life и иже с ними. Давайте-ка лучше сядем поудобней и, следя за шевелящимся в такт гласным буквам кончиком носа Raven Software, послушаем ее новую сказку. Перед нами Heretic II.

С корабля на корабль

Действие игры начинается сразу после окончания самой первой части сериала и за тысячу лет до событий Hexen и Hexen II. Герой Heretic, эльф Корвус, после победы над первым из Змеиных Наездников и долгих странствий, возвращается на родину, но вместо города, ведущего спокойную и беззаботную жизнь, за которую было пролито столько крови, застает город, опустевший и пораженный неизвестной болезнью, превращающей сородичей героя в кровожадных зомби. Смекнув, что налицо проблема, требующая немедленного устранения, Корвус отправляется на поиски правды, виноватых и вторичного спасения своего народа.

Новость одной строкой

Первые шаги по игре вызывают ощущение, что ты вернулся в знакомое место после долгого отсутствия. Heretic стал новым, но сохранил множество узнаваемых черт, создающих атмосферу. Нам предстоит жить и сражаться на новых уровнях, в игре с видом от третьего лица, но в уголке экрана будет знакомая иконка Tome Of Power, а mouselook останется совсем таким же, как в Q2. Но обо всем по порядку.

Third-person с человеческим лицом

Прежде всего, Heretic II – скорее игра, где нам предстоит наслаждаться повествованием о приключениях древнего героя, нежели враждебный мир, который игроку надо покорить огнем и мечом. Не удивительно, что создатели игры на этот раз предпочли вид от третьего лица вручению волшебного посоха непосредственно в руки играющего. Народ должен знать своих героев если не в лицо, то хотя бы со спины, и теперь вместо крепкой солдатской руки, сжимающей цевье супер-шотгана, перед взором игрока живет и сражается ведомый им ладно скроенный эльф с сияющим посохом. И, между прочим, неплохо сражается и очень правдоподобно живет. Как и следовало ожидать, создатели игры уделили самое пристальное внимание центральной в прямом и переносном смысле фигуре игры. Остроухий парень, во всей красе своей аккуратной модельки с хорошо сидящими текстурами, бегает, стрейфится изящными приставными прыжками, приседает, кувыркается, прыгает многочисленными способами и еще делает кучу разных вещей, в которую не входит разве что вышивание крестиком. Если вы ждете фразы "...не хуже Лары", то ждете напрасно. Лучше! Лучше, потому что third-person в исполнении Raven Software несравнимо более играбелен, чем Ларискины акробатические пассажи, головокружительные не столько в силу собственно своей головокружительности, сколько из-за устойчивого стремления камеры закружить голову игроку. Heretic II – совсем другой случай. Заподозрившим Raven в измене священному правилу "mlook – залог здоровья" заявляю решительное "нет"! Эм-лук по-прежнему с нами, вместе со стрейфом и привычной раскладкой







клавиатуры. Единственная временная неприятность – подвижный прицел, создающий впечатление, что целимся во врагов вовсе не мы, а наш стройный подопечный, руководимый командами мышки. Но ценитель быстрого и удобного прицеливания легко может проигнорировать этот реверанс в сторону новоявленных TR-образных родственников игры, и, воспользовавшись специально введенной настройкой-ползунком, свести "инерцию" камеры на нет, как повышают чувствительность мыши. Таким образом, мы получаем все до единого преимущества вида от третьего лица при полном соблюдении интересов поклонников FPS, ранее ущемленных корявыми камерами и приставочным управлением.

Есть и другой вариант. Настройки позволяют включить автоприцеливание, довести его до аркадно-абсурдного значения примерно в тридцать градусов и позволить камере распуститься настолько, что она будет летать за героем только тогда, когда он вот-вот скроется из вида, а в остальное время – неподвижно висеть в углу. Вот мы и получили аркаду для ваших маленьких сестренок и братишек, горячих поклонников управляемой с клавиатуры Ларисы.

Лучшее vs. Хорошее

Теперь, когда главная особенность новинки рассмотрена, перейдем к обсуждению собственно мира игры и повертим его в руках, разглядывая в новом, third-person, свете. Творцы из Raven Software, очевидно, справедливо решили, что лучшее – враг хорошего. Мир Heretic II отличается от этапов предыдущего детища Raven, Hexen II, с одной стороны, лишь в лучшую сторону и, с другой стороны, только в тех местах, где второй Hexen был слабоват. Оформление и архитектура уровней по-прежнему великолепны. Готические красоты, присущие всем играм серии, снова радуют глаз. Стены сделаны из дерева, булыжника или мрамора, покрыты фресками и барельефами – текстуры красивы. Интерьеры все так же изобилуют мелкими деталями вроде мебели, гобеленов, растительности, бочек или телег, благодаря которым этапы не выглядят пустыми. Сохранилось и попустительство вандализму – тайная страсть разработчиков игры. Любой предмет, оскорбивший ваше утонченное восприятие можно без колебаний разнести в щепки первым же понравившимся оружием. Главное изменение, произошедшее с уровнями Heretic II, - это отказ от нелинейности в пользу насыщенному действием, но линейному прохождению игры. Теперь нельзя вернуться на пройденный этап, но и не нужно шататься по огромным опустошенным замкам ради нажимания кнопок/использования ключей. Благодаря удачному дизайну уровней, маршрут игрока оказывается всегда замысловато закрученным, но никогда не ведет назад. Если вам встречаются враги, можете быть уверены, что идете в правильном направлении.





Дерзкие и красивые

Оппоненты снова красивы и им, к сожалению, снова свойственны замысловатые повадки вместо звериного коварства. По возможности уклоняются от выстрелов, получив тяжелые раны, стараются скрыться, много бегают вокруг, атакуют быстро и почти каждый по-своему, но делают это всегда одинаково, и поэтому предсказуемы. Все вместе создает расклад, при котором игрок – самый умный, но и самый малочислен-



ный боец, а враги, будучи бестолковыми, но быстрыми, составляют ему достойную оппозицию, требуя к себе внимания, заставляя тратить больше боеприпасов и, в конечном счете, делая бой интересным. Доложу вам, вооруженный до зубов герой, ведущий ураганный огонь по сбегающимся изо всех углов крысам или по пикирующей на него с пронзительным криком крылатой рептилии, – зрелище весьма увлекательное.

Никуда не исчезла приятная возможность делать соперников многочисленней, деля на части. При желании можно оторвать понравившуюся руку или ногу, а можно и вовсе перерубить врага надвое, причем теперь одинаково легко размножаются делением как монстры, так и живые соперники. К примеру, ваш покорный слуга был множество раз обезглавлен воительницей с хорошим пингом, предпочитающей декапитацию всем прочим видам казни.

С "финкой" в перестрелку

Главным достоинством оружия Heretic II по-прежнему является эффектность. Так, например, стрела из Phoenix Bow - древнего аналога ракетницы - на лету превращается в огненную птицу и, достигнув цели, распускается красивым взрывом, а, воспользовавшись старым добрым Tome Of Power, можно и вовсе превратить перестрелку в красочный фейерверк. Помимо Phoenix Bow в игре были замечены: стреляющий красными ядовитыми дождиками Storm Bow, Force Blast – заклинание, по эффекту аналогичное SSG из Quake II, перекочевавший из первой части Hell Staff, обыкновенный Fire Ball и, наконец, заслуживающий отдельной песни боевой посох.





Эта волшебная палочка, несомненно, станет визитной карточкой Heretic II. Благодаря виду от третьего лица, мы можем управлять героем в ближнем бою не хуже, чем, скажем, в Battle Arena: Toshinden, да простят мне труженики мыши и клавиатуры такое сравнение. Воспользовавшись этим преимуществом по полной программе, ребята из Raven сделали "единичку" одним из самых мощных орудий убийства в игре. Помимо просто удара посохом, нам позволено оттолкнуться им от пола и ударить недруга ногами в прыжке, а также нанести удар с разворотом – один из самых быстрых способов умерщвления. Оба "суперудара" (снова мордобойный термин) требуют определенного времени и пространства для разбега, что делает бой в рукопашную интересней, красивей и не сводит его к нанесению ударов на скорость. Помимо средств нападения, в игре сохранены защитные заклинания. Ветеранам будет приятно узнать, что в магическом арсенале сохранились, к примеру, упомянутое уже Tome Of Power и старая любовь всех поклонников сериала – Morph Ovum, превращающее врагов в цыплят.

Хорошо отмытое старое

В техническом плане игра осталась на уровне Q2, с плеча которого получила движок. Heretic II выглядит красиво и аккуратно, но это заслуга скорее художников и дизайнеров, нежели программистов Raven. Эффекты красочны, но не режут глаз. Освещение естественное, хорошо выглядит свет факелов. Цветовая палитра производит приятное впечатление, этапы цвета хаки решительно искоренены. Игра проиллюстрирована симпатичными мультфильмами-SMK'шками и анимационными вставками на движке.

Звуковое оформление не впечатляет. Это, пожалуй, единственная деталь игры, выполненная на "троечку". Все, что должно издавать звуки, озвучено, но озвучено ничуть не лучше, чем это делалось в играх годичной давности. Положение спасает только великолепная музыка - фирменная черта всей серии Heretic/Hexen, - которая снова ласкает слух. Печально только, что и здесь в техническом плане игра осталась на уровне Q2 – музыка банально играется с диска, иногда замолкает, но не меняется в зависимости от игровых событий.

Старое слово на букву "Х"

Как и было сказано во вступлении, Heretic II не лучше и не хуже старшего брата от ID – он сказочней. История сотрудничества Raven Software с ID продолжается и, похоже, мы снова получили новую игру на старом движке. Heretic II красив и увлекателен в одиночной игре и, хоть и не спортивен, но выглядит зрелищным в multiplayer. В игры серии Heretic/Hexen мы всегда играли с увлечением и есть все основания полагать, что будем играть и на этот раз.

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Дизайн	●●●●●●●●○○
Рейтинг	**8.0**
Время освоения:	от 0 до 0.5 часа
Сложность:	средняя
Знание английского:	желательно

Владимир Рыжков

Half-Life

Опять зима, опять холодно...
Фирменная шутка всех главредов

Жанр	FPS
Издатель	Sierra Studios
Разработчик	Valve Software
Требуется	Pentium 133, 24 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166+, 32Mb RAM
Multiplayer	Internet, LAN

В самом деле, долгожданная зима давно настала, пришел Новый Год, по традиции сопровождаемый елками, сессиями, подарками и релизами. Надеюсь, все читающие этот номер приверженцы кровавых компьютерных развлечений от первого лица были хорошими мальчиками и девочками в прошедшем году и успели познакомиться и симпатягой Shogo, полногрудым Trespasser, сказочным Heretic II, красоткой Sin(clair) и прочими свежевкопанными столпами жанра. Будем считать, что да (кто не успел – быстренько бегите знакомиться! На этот раз сделаю вид, что не заметил). В таком случае, проницательный читатель, теперь ты подкован теоретически и готов воспринимать вещи серьезные и необычные. Засим, по сложившейся традиции, разгребаю бардак на столе, развешиваю по стенам постеры "новичков", протираю трехкнопочного грызуна-любимца спиртом и приступаю к обсуждению главного события в нашем жанре за прошедший год, продукта и парохода, Half-Life от Valve Software.

Занятие 1. Затруднение

Сходу отсылаю всех к октябрьскому номеру "Навигатора" со статьей по Half-Life: Day One и красочным геймерским воспоминаниям о прохождении этого single-player-эпизода игры. Теперь, пока отосланные знакомятся с методическим материалом и предаются сладким грезам, вкратце перескажу оставшимся содержание предыдущей серии. Мы, в лице талантливого ученого, умницы, храбреца и просто парня в клевом защитном костюме, Гордона Фримена, попали в весьма затруднительное положение и теперь пытаемся отстоять свою неприкосновенность. Положение (оно же затруднение) состоит в следующем: вследствие того, что наши яйцеголовые братья по разуму завалили очень важный эксперимент с дырками между измерениями, открылась большая-пребольшая дырка, из которой в наш мир с завидным энтузиазмом поперли монстры. С другой стороны, правительство послало для "устранения" этой проблемы войска, которым тоже не чужд энтузиазм и которые принялись вырезать в некогда многолюдном научном центре (месте эксперимента) все живое. Думаю, вам уже не нужно говорить знакомую фразу "Гордон – не исключение". Ах! Сказал-таки опять! Что ж, мы, действительно, не исключение и, с точки зрения военных, вполне подходим на роль "устраняемого". Ну да ладно...

Так о чем я? Day One заканчивается как раз на том месте, когда мы, прорвавшись сквозь заслоны инопланетных тварей и потеряв убитыми и ранеными множество друзей



(растерзанные монстрами и изорванные в клочья автоматическими пушками охранники и ученые, наивно согласившиеся пойти за шустро стрейфящимся маньяком), попадаем в горячие объятья родной армии (этот кошмар мучает меня каждую сессию), горящей желанием, как уже было сказано выше, нас "устранить". Теперь наши планы внезапно меняются, делая игру в четыре раза длинней и примерно настолько же интересней. Путь главного героя лежит назад, в глубину подземного комплекса, а затем – в другое измерение, чтобы заняться этим самым "устранением проблемы" самостоятельно.

О! Вот и отосланные вернулись. Ознакомились со сценарием? Общие положения ухватили? Хорошо, переходим к следующему разделу.

Занятие 2. Умный или мертвый

Так. Двоечники снова идут к октябрьскому НИМ'у, а мы с вами пока поболтаем о своем. О геймплее ,о графике... Поделимся впечатлениями, может быть, даже поспорим.

Лозунг "Run. Think. Shoot. Live", как и следовало ожидать, по-прежнему красуется на коробке с диском. Организация игрового процесса Half-Life в корне отличается от всего виденного нами до сих пор. Игровой мир, отраженные в нем события и возможные пути взаимодействия со всем этим чудесным образом сымитированы настолько реально, что каждый конкретный эпизод начина-









ет запоминаться не как положение, соответствующее одной из заранее заготовленных в голове моделей поведения ("отступить и стрелять в угол", "просто суетиться побольше", "поискать аптечки"...), а как в жизни – красочно и в подробностях. Игра никогда не предлагает нам двух похожих эпизодов и даже одинаковых мест на карте. Здесь никогда не чувствуешь себя как дома. Войдя в новую дверь, начинаешь вертеть головой, осваиваться. В Half-Life невыгодно прыгать в темный люк, понадеявшись на рефлексы. Тут нужно если не бросить туда гранату, то хотя бы посветить фонарем. Мало ли, что там может оказаться... Хорошо, если монстры. А вдруг огромный вентилятор? А вдруг дыра в полу? Или подсолнечное масло разлито? Спросите ваших заботливых родителей, и они расскажут о множестве опасностей, подстерегающих в темных люках реального мира. Подчеркну еще раз: реального мира.

Немалую долю обаяния Half-Life составляют его AI и описанные скриптами действия персонажей. Если не считать самых незначительных, мелких врагов, то практически все встречи с друзьями и противниками происходят при каких-нибудь особенных обстоятельствах. Тут солдаты косят из автоматов ученых, там охранник смачно дает в зубы лезущему из вентиляции монстру, а это здоровенное чудовище занято боем с двумя парнями из спецназа. AI еще долго не будет достаточно силен, чтобы быть серьезным, трудным соперником – даже самый мощный шахматный компьютер может проиграть на своем поле. Другой вопрос, может ли компьютерный персонаж быть интересным соперником или же персонажем, заставляющим игрока сопереживать. Чародеи из Valve доказали, что может. Разумеется, в игре нет непобедимых врагов, нет и долгих перестрелок. Зато ты гарантированно орешь во все горло "Куда ты прешь, убьют ведь!" охраннику, который храбро опустошает обойму в гигантского монстра и уже приговорен скриптом к смерти. Ты всерьез пугаешься, когда на лестничную площадку, где ты так удачно закрепился, вкатывается, щелкая об пол и кувыркаясь, закинутая каким-то грамотным десантником граната цвета хаки. Ребята из Valve обещали нам мир, живущий по реальным законам, и мы его получили.



Говоря о графике Half-Life, бессмысленно считать эффекты и полигоны, так как отчетливо виден конечный результат труда разработчиков – реализм. Войдя в новую комнату, нельзя с ходу ткнуть пальцем в какую-нибудь деталь и сказать "не верю!". Веришь, всегда веришь! Бетонные стены с нанесенными по трафарету надписями вместо похожих на стены текстур. Сломанные и искрящие выключатели вместо параллелепипедов, пищащих при нажатии. Взрывы с пламенем, искрами и копотью вместо полигональных полупрозрачных сфер. Совершенно запредельные пейзажи параллельного



мира, но не хай-колорная пестрота. Человек, борющийся за жизнь, вместо куклы, которой приказано стрелять. Все. Уже виден конец моего списка красочных эпитетов, так что забираем с собой неуспевающих и переходим к новому материалу. Там и обсудим оставшиеся аспекты реализма HL.

Занятие 3. Стрельбы

В Day One у нас отобрали две любимые игрушки – мультиплеер и почти все оружие. Теперь справедливость восстановлена, и счастливые дети могут оторваться как следует, уничтожая друг друга при помощи внушительного арсенала хороших и разных (начальство ругается за жирный шрифт, поэтому просто скажу второй раз – "хороших и разных") видов ручного и не очень оружия (врет он все - прим. Глав.ред.). Всегда считал его подробное рассмотрение в ревью бесполезным занятием, но на этот раз сделаю исключение – когда речь заходит о любимой игре, я становлюсь болтливым (а вот теперь не врет - прим. Глав.ред.).

Все пушки в HL условно поделены на пять групп. Первая из них – монтировка (в нее входит одноименное устройство, единственный обитатель своей группы). Вторая пистолеты – кольт 45-го калибра и шикарный девятимиллиметровый револьвер. Далее следует обычное ручное оружие – шотган, автомат с подст-







вольником (напомните мне, потом расскажу о нем отдельно) и арбалет с оптическим прицелом (тоже та еще штучка). В раздел тяжелого оружия у нас попадают два высокотехнологичных девайса с принципом действия, понятным только самому Гордону Фримену, одно инопланетное устройство, само себе клепающее патроны и, наконец, (музыка) ракетница! Последняя, наиболее специфическая группа – это всевозможные пиротехнические игрушки. Тут у нас ручные гранаты, мины с лазерным детонатором, неясные таракашки, бегающие сами по себе и ищущие жертву по вкусу (классно выявлять спрятавшихся чайников – сразу палить начинают, тараканов боятся...), и мои любимые радиоуправляемые бомбы – мешочки цвета хаки, которые нельзя бросить, а можно только аккуратненько толкнуть по полу, и те с шорохом заскользят... Тихий шорох бомбы по бетонному полу, отбегаем в укрытие, а потом – Бам!!! Запомните мои слова. Мультиплеерные корифеи еще не раз расскажут вам, как нужно бояться этого шороха.

Связно... Связно... Рассказывать связно. Так о чем я? Да! Как ты, вероятно, помнишь, верный читатель, в ревью по Day One была высказана робкая надежда, что мультиплеер в Half-Life окажется непохожим на то, что было сделано в этой области до сих пор. Надежда оправдалась. HL проповедует совершенно иную тактику боя, чем, к примеру, Q2 или следующий его заветам SIN. Многопользовательские карты Half-Life просто сотканы из нычек, углов, узких коридоров и удобных огневых позиций. Многие ветераны мультиплеера скажут, что так играть нельзя, что оружие тут не сбалансировано и что этапы неправильные. Не верьте. Эти люди смотрят на HL глазами спортсменов, привыкших помнить, где на карте противник, когда респаунится ракетница и за сколько прыжков преодолевается тот или иной зал. В Half-Life все иначе. Оружие здесь, с одной стороны, мучительно медленно работает и заряжается, а с другой – обладает огромной убойной силой. Переключаться с гранат, скажем, на шотган - ужасно долго. Прицел бессовестно прыгает при стрельбе и качается при стрейфе и беге. Разумеется, в Half-Life, как и в любом приличном шутере, есть консоль и, соответственно, возможность устранить эти неудобства вручную, но пусть пока это будет страшной тайной. Поиграем для начала "неудобно" – так интересней. Не нойте, я поясню! Интересней, потому что "как по-настоящему". Здесь невыгодно влетать в комнату с канонадой и матом. Брось туда гранату. Из подствольника или ручную. Будет столько шума, дыма и огня, что, если прибавить к фейерверку беспорядочные автоматные очереди, то бедолага-кемпер забудет все на свете. Напомню, что теперь гранаты не громыхают, как пустые консервные банки, а тихо щелкают, и что радиус поражения взрывов в HL намного больше, чем в Quake2, к примеру. Другой яркий пример нового баланса – ракетница. Это больше не оружие для ведения ураганного огня. И рокет-джамп на ней сделать нельзя. Я не пробовал, но знаю, что нельзя. Потому что страшно. Ничего смешного – страшно до смерти. Вы видели дураков, которые себе из РПГ-7В стреляли под ноги? То-то же. Заряжаем не спеша, надкалиберным снарядом, через ствол. Целимся. Как и положено, сначала срабатывает заряд, с характерным хлопком выбрасывающий ракету из ствола на безопасное расстояние, а затем с ревом включается основной двигатель, и можете считать, что если цель еще не смылась, то она поражена. Смотрите в оба, и вот вам - еще один экземпляр в коллекцию "опасные звуки". Услышал хлопок – зарывайся в пол. Подведем итог: не суетиться, думать, прежде чем врываться, слушать... Или просто представить себе, что ты воюешь с вооруженными до зубов головорезами и что в твоем распоряжении настоящее, боевое оружие. Тут это сделать проще чем раньше, поверьте. Все. Остальное смотрите сами или позже, в солюшенах и советах по мультиплеерной тактике, а я сейчас сдам статью и - играть.



Да, да, конечно...

С новой строки: Half-Life - совершенно новая, необычная игра. Наверняка, позже и в ней отыщутся недостатки, наверняка какой-нибудь молодой шутер дерзнет "убить" и ее, но сегодня – это, безусловно, эталон реального мира для жанра FPS или последняя доступная точка на пути шутеров к Идеальной Игре. Дальше смотрите рейтинги, а я – играть, наконец!

Игровой интерес	●●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●●◐
Звук и музыка	●●●●●●●●●◐
Дизайн	●●●●●●●●●●

Рейтинг 9.6

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

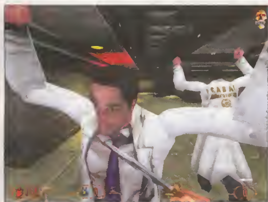
Blood II The Chosen

Константин Подстрешный

В монастыре сегодня беда:
Отец Феофан исчез без следа.
Вчера с ноутбуком по крышам скакал
И в Марьиной роще березки ломал,
Позором какого-то Гейтса клеймил
И Джона Ромеро, что Квейк сотворил.
С воплем: «ЧУВИХИ!» монашек гонял
И из обреза по птичкам стрелял.
Рясы подол бесстыдно задрал,
Открыл телепорт и бесследно пропал.
Безвестный рифмоплет

Жанр	FPS
Издатель	Monolith
Разработчик	Monolith
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II, 64 Mb RAM
	Windows 95, 98

Черный саван укрыл землю. Тихий плач лился из закрытых окон домов, и только стаи ворон праздновали на останках мира. На окраину города вышел человек в потрепанном плаще и широкополой шляпе; руки, изрезанные шрамами различной формы и давности, сжимали рукоять двуствольного обреза. Его имя было Калеб, и он ждал этого момента весь XX-й век. Спящий Бог проснулся, и мир, так долго тлевший пламенем зла, вспыхнул адским костром. Из-под копны немытых волос красным светом блеснули глаза. Калеб был вампир, и уже довольно старый, даже по меркам нечисти. Здесь была смерть, а значит, здесь была для него работа.



Возвращение Blood`ного Калеба

В год первый до рождества Quake II, до пришествия в мир Unreal, не все геймеры поклонялись истинным трехмерным богам. Многие, совращенные языческой красотой и неприлично высоким геймплеем, приносили жертвы и подаяния презренным спрайтам, и многотысячна была армия неверных, и главным их идолом был Build. И было у Build много детей (некоторые из них рождаются до сих пор; имена их написаны в священном списке богов под названием Top 100): и крутые блондины, и фермеры-алкоголики; и был среди них ребенок с руками по локоть в крови, красными глазами и автоматом Томпсона за пазухой, и имя ему было Blood.

Выпущенная на уже тогда морально устаревшем движке Build, Blood невольно привлекала внимание. Во-первых, главным персонажем игры стал не очередной святоша с гранатометом, а вампир Калеб - плохой парень, настоящий антигерой, которого больше заботила собственная шкура и месть за погибших друзей, чем спасение мира. Во-вторых и в-третьих, стебовая графика и черный юмор сделали игру если не хитом, то уж точно популярной. И вот по прошествии полутора лет адреналин снова будоражит кровь, в компьютере торчит крутая железяка с надписью Voodoo 2 (просьба иголки в нее не втыкать), а в сиди-роме шуршит компакт с надписью Blood II: The Chosen. Держитесь, поклонники, Калеб снова вернулся, на этот раз во всей красе супермощного (и такого же супертребовательного к железу) движка LithTech. Усаживаясь перед монитором, прежде всего, следует учесть, что в Blood II исчезла та самопародийность, которой так славилась первая часть игры; теперь это - вполне серьезный FPS, выполненный в жанре horror. По мере написания статьи, невольно напрашивалось сравнение Blood II с Shogo: обе игры создавались в недрах Monolith, обе представляют собой неординарный shooter (хотя какой FPS сейчас можно обвинить в банальности?), и та, и другая кончаются на самом интересном месте, явно давая понять: «продолжение следует...».

А началось это сто лет назад. Тогда я, Офелия, Измаил и Габриэл попались на приманку для дураков, расставленную Черноботом, обещавшим могущество и власть над миром. Измаил - один из могущественных колдунов мира, Габриэл или Габриэлла (даже не знаю, как его теперь называть, - за последний век он успел сменить пол) — воитель, закованный в рыцарские латы, и Офелия... Офелия, даже через столетие я помню запах твоих волос, твои руки и губы, слишком нежные для этого жестокого мира. Помню огненные глаза, помню время, когда они были зелеными, как луга в Трансильвании. Холод лет смог притупить боль, но я ничего не забыл. Я все помню, черт возьми...

- Официант, мне один сюжет.
- Вам с кровью?

Действие первой части игры разворачивалось в начале XX-го века. Где-то среди параллельных миров существовал культ Кабал, поклоняющийся темному божеству Чернобогу (прямо так и пишется Tchernobog, уж нет ли в Monolith выходцев из России?) По своей сути, культ Кабал







не был злом, он был просто аморален. Впрочем, сам Чернобог являлся необходимым компонентом для существования вселенной, без него параллельные миры, слившись, просто взаимоуничтожились бы. До пятой инкарнации Чернобога все шло успешно - культ управлял событиями и осваивал путешествия в параллельные реальности. Но от пятой до шестнадцатой инкарнации Чернобог стал склоняться в сторону зла. После семнадцатого воплощения чуть свихнувшийся Чернобог решил выбрать лучшего из своих последователей. Для этого он собрал четырех Избранных (так называли генералов культа) и просто-напросто убил троих из них, а одного выбросил где-то на окраине владений, разумно рассудив, что если тот выживет и придет отомстить, то он и будет лучшим. Немного не рассчитал. Калеб не только выжил, но и уничтожил попутно тело бога. Действие Blood 2 начинается в 2028 году, со времени смерти Чернобога прошло сто лет. В темном городе, потерянном в пространстве и времени, культ Кабал снова намерен оживить свое божество. Калеб возвращается с Земли, чтобы разобраться с вновь возрожденным культом и его главой Gideon'ом. Калеб не хочет уничтожать культ полностью - зачем, если можно самому стать его главой? Кроме того, он наконец-то нашел способ воскресить своих друзей.

Я шел по коридору некогда красивого здания. По-моему, здесь был дом моделей. Раньше тут пахло духами и шампанским, нынче здесь пахнет тленом и смертью. Подожди, Гидеон, пусть мой путь долог, а душа так же темна, как ночь, но я знаю: настанет время, и я приду к тебе; и пусть это будет последнее, что смогу сделать, но я пробью твои ребра, вырву гнилое сердце и съем его у тебя на глазах. Мои веселые мысли были прерваны еле слышным щелчком двери. Развернувшись, я «от бедра» выпустил заряд дроби. Полетели щепки, смешанные с кровью. Торжествующий вопль застрял у меня в глотке: из-за остатков двери выпала девушка, тонкие пальцы с аккуратными длинными ногтями сжимали безобразную кровавую рану в животе. Большие красивые глаза с болью и непониманием смотрели на меня. «Манекенщица или что-то вроде того», - оторопело подумал я; рваная рана в животе – полтора часа адской боли, а потом стопроцентная смерть. Взвел оба курка, поднес стволы к девичьему затылку и обезобразил кровавым пятном стену напротив. Пошатываясь, побрел дальше по коридору; меня тошнило и, впервые за последнюю сотню лет, хотелось выть. Подожди Гидеон, ты мне за все заплатишь.

Группа крови на рукаве...

И не только на рукаве, но и на ногах, стенах, окнах, потолке... В общем, везде, куда долетели куски бедолаги-монстра, не успевшего увернуться от очередного несущего смерть снаряда. Крови не просто много, а очень много. Она хлещет через край монитора, льется на клавиатуру, полностью оправдывая название игры. Вообще, в Blood II очень четко выдержан стиль horror, все, происходящее на экране, вполне закономерно и вписывается в рамки жанра. В игре 4 эпизода, по 8 уровней в каждом, проходить их придется по старинке – линейно, один за другим. Так вот, эти 24 уровня плавно перетекают из одного в другой, иногда прерываясь заставками, созданными на движке игры. Церкви, посвященные темным богам, сменяются музеями и сатанинскими лабораториями, но ни на одном из уровней нельзя потеряться (в цивилизованном мире это и называется хорошим дизайном). Если Shogo с его полупустыми помещениями делали на скорую руку, то в Blood 2: The Chosen комнаты заполнены деталями: если это лаборатория, то на столе будут стоять реторты, микроскопы и прочая научная ерунда, если комната в отеле, то на полу будут валяться пустые бутылки, а на вентиляторе висеть труп постояльца. Графическая реализация движка LithTech, так здорово показавшая себя в Shogo, и тут не подвела. Если есть два источника света, один - красный, другой - синий, то между ними обязательно будет плавный переход фиолетового оттенка; поверхность воды никогда не бывает спокойна, одежда не «приклеена» к телу персонажей, как в других играх, и герои выглядят очень правдоподобно. Единственное, в чем движок LithTech уступает Unreal'овскому, это отсутствие зеркальных поверхностей. Обилие деталей и яркая цветовая гамма чудовищно сказались на системных требованиях игры. Запущенный на компьютере минимальной конфигурации указанной разработчиками (P133 – ха-ха), Blood 2 грузится минут пять (при максимальной инсталляции на диске) и выдает 3-4 кадра в секунду, в общем, без ускорителя играть и не пытайтесь.

Снова путь через зеленые врата, и снова коридор; здесь даже несколько мгновений - слишком много. А по проходу на меня уже несся он - ко-



мок греха и страха, неправдоподобный, как голуби преисподней, и украшенный рогами, как именинный пирог - свечками. Демон из ночного кошмара священника, совершившего прелюбодеяние. В руках у меня - гранатомет. Стрелять с такого расстояния было чистым безумием, но ничего другого предпринять я бы уже не успел. Взрывной волной меня отбросило на добрый десяток метров назад, спиной я пробил несколько деревянных стен, а, упав, умылся удушливой волной гноя и хлора. Очнулся от собственного крика – это хорошо, значит, цела хотя бы одна барабанная перепонка. Медленно спадала кровавая пелена перед глазами; на голове почти не осталось волос, во рту не хватало нескольких зубов, но это все мелочи - главное, что уцелели ноги и большие пальцы на руках. Потерять мизинец или указательный - ничего серьезного, но, лишись я больших пальцев, и оружие пришлось бы привинчивать к рукам проволокой, а это весьма неприятная процедура.



Страшная сказка на ночь или Лавкрафт был бы счастлив

Разговор пойдет о монстрах - порождениях ночи и буйной фантазии разработчиков, созданиях, неведомым образом выбравшихся из ночных кошмаров и поселившихся по ту сторону монитора. Бесспорно, они хороши, такие, какими им и положено быть. Например, человек, в котором поселилось нечто страшное и когтистое, и теперь зто когтистое пытается вылезти, разрывая мышцы и ломая ребра. После действительно ужасных Blood`ных монстров потуги мутантиков из SIN выглядеть страшными смотрятся, по меньшей мере, нелепо. Те твари, которые более или менее похожи на человека, создавались с использованием motion capture, над остальными основательно посидели аниматоры. Кроме того, модели и текстуры врагов-людей сделаны гораздо красивее и натуральнее, чем в хитах сезона - SIN`e и Half-Life. Впрочем, такие игры, как Blood II, просто нельзя хвалить за реалистичность. Потому что если поверить в реальность восьмиметровой твари на зкране (а поверить еще как можно), то легче легкого лишиться спокойного сна, аппетита, а заодно и здравого рассудка.



По сравнению с тем же Shogo, где враги подозрительно легко расставались с жизнью, Blood2 на порядок сложнее: отчасти сказываются высокие показатели жизни врагов, отчасти - AI некоторых противников. Продолжая тему AI, нужно признать, что он здорово проигрывает по сравнению с Half-Life (зато выигрывает по сравнению с SiN). Так, если враг не видит, кто в него стреляет, то он может и вовсе не сдвинуться с места.

В игре 20 видов оружия: от привычных Беретт, Узи, штурмовых винтовок и гранатометов, до куклы вуду и садового опрыскивателя. Оружия много, но главный герой может таскать с собой только 10 видов, так что приходится выбирать те стволы, которые ближе сердцу. У каждого оружия есть альтернативный режим, а некоторые пушки можно взять сразу в обе руки, так что ни нам, ни монстрам скучать не придется. Единственное разочарование – любимый динамит заменили на механизированную взрывчатку, впрочем, к ней тоже можно привыкнуть. Удивительно, но факт: авторам удалось сбалансировать (не сказать, что идеально, но все же удалось) все 20 видов оружия; такой богатый арсенал делает multiplayer-игру довольно интересным явлением. Кстати, multiplayer здесь называется Bloodbath, и одновременно резать друг другу глотки могут до 32 игроков.

Наряду с привычными аптечкой, фонариком, очками ночного видения, пожалуй, впервые в инвентаре FPS встретились предметы, которые можно использовать неограниченное число раз. Например, среди вещей есть бинокль – полезнейшая в хозяйстве вещь. И смотреть в него можно, сколько душе угодно (действительно, глупо было бы полагать, что бинокль может «закончиться»).

Это страшно... Страшно интересно? Нет, это СТРАШНО!

Несмотря на некоторые недостатки в плане компьютерного AI и завышенные системные требования, игра чертовски хороша, зто настоящий подарок любителям жанра Horror. Разработчики из Monolith в который раз показали, что знают свое дело. Они смешали в равных пропорциях стильную графику, отличный сюжет, черный-пречерный юмор и получили гремучую смесь, имя которой Blood II. В итоге мы имеем игру круче, чем SiN, страшнее, чем Half-Life и почти такую же красивую, как Unreal. Сейчас на рынке компьютерных игр достаточный выбор shooter`ов, но «Кровь 2» однозначно найдет своего покупателя.

Ну вот мы и встретились, Босс Боссов. Твой путь в Ад будет долог – уж это я тебе обещаю. Я переломаю твои кости, пробью ребра, выпущу кишки и повешу их у себя над камином, а твой прах закопаю перед церковью и, пускай даже зто будет последним, что я сделаю, - вырву и съем твое трусливое сердце. I'm going to put you down...

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Дизайн	●●●●●●●●○○

Рейтинг 8.3

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

Олег Полянский

Dark Vengeance

Жанр	3D Action/adventure
Издатель	GT Interactive
Разработчик	Reality Bytes
Требуется	Pentium 166, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 233, 32, 3D-уск.
Multiplayer	TCP/IP

В высшей степени печальная наша обязанность - с помощью неумолимого анализа разрушать и уничтожать одну за другой те светлые, радужные иллюзии, которыми обманывает и возвеличивает себя человек в своем высокомерном ничтожестве...
Ломброзо,
«Гениальность и помешательство»

Мое мнение об этой игре менялось дважды. А это редко так бывает, чтобы оно менялось дважды. Изначально оно было сформировано под воздействием интервью с разработчиками, появлявшимися в «Навигаторе» с завидным постоянством. Впервые Reality Bytes почтили нас своим присутствием в нетленном первом номере, потом - в раритетном пятом и, под конец, в переломном одиннадцатом. Тщательное изучение этих интервью, закономерно отражавших все сплошь революционные стороны проекта, привело к тому, что мнение получилось весьма положительным и как бы даже патетическим.

Первый взгляд, первое прикосновение к игре заставили в недоумении отдернуть руку. DV напоминала о тяжелом томбрэйдеровском детстве, и ее революционность ничем не выдавала своего присутствия. Извечный вопрос - а где же брильянты? - повис в воздухе. «Вы поразительно догадливы, дорогой охотник за хитами. Брильянтов, как видите, нет», - отвечала DV голосом великого комбинатора. Я горестно вздохнул и, преодолев внутреннее сопротивление, продолжил знакомство с игрой.

Однако дальнейшее исследование расставило все по местам. Результаты вскрытия первых пяти уровней игры показали, что она вполне жизнеспособна и, если анатомирование закончится благополучно, будет здравствовать еще немало дней. Далее события развивались стремительно - копания во внутренностях DV оказывались все более занимательными, были открыты доселе неизвестные науке ткани и органы. И теперь, по окончании операции, я могу с уверенностью заявить: брильянтов там и вправду нет, но все остальное - сапфиры, изумруды, жемчуг и слоновая кость - на месте. Они лежат совершенно свободно и ждут своего хозяина. Приходите и берите.

Перворожденные в негативе

Предыстория игры эксплуатирует ее название и сделана в стиле «недолго мучилась старушка». Но ее ценность не в этом, а в плавном перетекании в сюжетную линию, которая будет преследовать вас на протяжении всей игры в виде множества сработанных на игровом движке вставок с моно- и диалогами. Жаль только, что ролики напрочь лишены пояснительных надписей и заставляют напрягать слух, с трудом улавливающий смысл речей англоязычных персонажей. А улавливать крайне полезно: повесть DV богата на неожиданные повороты, и ни одно ваше доброе дело не останется безнаказанным.

В давние времена эльфы и люди сосуществовали вполне гармонично, и это продолжалось до тех пор, пока группе амбициозных эльфов не пришла в голову мысль установить мировое господство. Однако заговор был подавлен в зародыше, а диссиденты с помощью светлых магических сил сосланы туда, где нельзя было ни наблюдать заход солнца, ни встречать рождение нового дня. Там, в подземелье, повстанцы заложили основы учения Темных Эльфов. Из поколения в поколение в них копилась злость, они горели желанием свершить возмездие над теми, кто остался наверху, - Темное Возмездие.

Жившим на поверхности не много было известно о Темных Эльфах. Но древнее пророчество гласило, что Восставшие могут вернуться, - а сами Темные Эльфы превратили это предсказание в религию. Мистики, провидцы и старейшины сохраняли предание для последующих поколений, но после многих веков, прошедших без войн и раздоров, оно постепенно превратилось в нереальную сказку, которую мало кто воспринимал всерьез. А пророки говорили: “Однажды солнце потемнеет, тьма опустится на землю, и ее порождения выйдут наружу, чтобы сражаться за господство над всеми живущими”.

И пророчество сбылось...

Еще ребенком Nanoc был похищен Темными Эльфами и дрался в гладиаторских боях. В одном из них Nanoc'a заставили убить собственного брата; тогда он и восстал против хозяев и поклялся отомстить и за брата, и за сестру, в гибели которой он также винил Темных Эльфов.

Эльфы погубили Баркара, приемного отца и учителя другого героя -



Kite. Kite тоже дала клятву - изучить их черную магию и с ее помощью навсегда загнать эльфов под землю.

Маг Jetrel был страшно изуродован в период Затмения, когда власть Темных Эльфов была беспредельной. Теперь он намерен покончить с засильем Тьмы и уничтожить чудовищ, ее породивших.

При всем богатстве выбора

Как уже догадались наиболее проницательные, в DV три персонажа - на выбор. И сейчас мы кинем первый камень в цветущий палисадник Reality Bytes. За что? За дело.

В начале 97 года разработчики обещали выдать "на гора" вовсе не трех, а десять совершенно различных персонажей. А через год (см. наш 11-й номер) Reality Bytes заявили: «десять героев - это слишком много, чтобы разница между ними была заметна. Мы лучше сделаем пятерых и проработаем по максимуму их характеристики». ОК, пять персонажей - тоже неплохо, к тому же если характеристики - по максимуму. Так, на календаре 99-й, и что же мы видим? Лишь трех героев. Хорошо, что вовремя вышли - еще бы год... Чтобы оправдать столь бесчеловечно урезанный ассортимент, различия персонажей должны быть ощутимы не только зрительно, но даже и на ощупь. Так ли это? К счастью, именно так.

Избирая героя своего романа, вы фактически определяете стиль игры. Гладиатор, естественно, - грубая сила и полный контакт. Маг - бои на расстоянии, заряд, как стрела, летящий в голову противника. Kite, класс которой определен как «фокусница», - дикая кошка: стремительная атака и мгновенное отступление, лишь только противник поднял меч для удара. Впрочем, мои субъективные ощущения таковы, что за фокусницу играть скучновато - она слаба, а быстрая манера передвижения не оправдывает чрезмерно затянутых боев. Хотя, наверное, поклонники пресловутой мисс Крофт клюнут на приманку женственного обличья Kite.

Впрочем, конечно, не во внешности счастье. Оно в оружии, которое совершенно и принципиально различно у каждого персонажа. И это, клянусь громом, делает игру на порядок более привлекательной среди ей подобных. Воин арен Nanoc прекрасно владеет оружием ближнего боя. Не надо путать с холодным, из холодного только вялый топор, да простит меня гроза старушек Родион Романович. Все остальное - меч, шест, молот, когти, палица, коса - прогревает противника не хуже микроволн (вариант - охлаждает), ибо обладает свойством тратить при атаке ману. Магии в игре четыре вида, по числу стихий - огня, воды, воздуха



и земли. Вот, например, шест: гладиатор описывает им несколько сложных фигур и вместе с ударом обрушивает на голову монстра пучок молний, растекающийся по кругу и лишающий оказавшихся в радиусе действия врагов поинтов здоровья. Пластика движений, светящаяся траектория шеста, грохот молний и ярко освещенные фигуры монстров - трехмерные файтинги отдыхают, мы превозносим гений программистов Reality Bytes.

Кроме оружия, обладающего волшебными свойствами, персонажи по ходу игры накапливают еще и чистую магию, подбирая соответствующие бонусы. Что самое удивительное, магия гармонично дополняет магическое же оружие, и при этом не страдает ни одна из сторон. Полезно ведь парализовать на несколько секунд могучего монстра и нанести ему, беспомощному, три-четыре страшных удара, не так ли? Так ли. Или, скажем, в преддверии тяжелой битвы окружить себя защитным полем переливающейся энергии и безнаказанно подсчитывать ребра совершающих мечами бесполезные пассы оппонентов. Или впустить в себя дух берсеркера и крушить нападающих с удвоенной силой. В общем, можно жить, товарищи, причем жить весело. Пять видов спеллов на каждого героя. Но пасаран, как говорили наши нордические предки.

К жизненно важному вопросу о балансе. Вот уж где все выверено с математической точностью. Экономим заряды мощного оружия, оставляя их для юношей покрупнее, и смело размахиваем шестом в толпе шестерок. Время и место применения каждого оружия строго предопределено, и постоянное щелканье по октаве цифровых клавиш в обоих направлениях - совершенно необходимый атрибут для тех, кто играет без мошенничества.

Обитатели темного Эгладора

Reality Bytes вправе обоснованно гордиться созданной коллекцией монстров. Они могут распечатывать некоторых демонов на цветном принтере и вешать на стенку в качестве иллюстраций к «Божественной комедии». А мы желаем произнести в честь монстров небольшой панегирик, чем сейчас и займемся. Слушайте.

Темные Эльфы не только присутствуют в игре сами по себе, но и ставят себе на службу множество других существ, порой странных и непонятных, о происхождении которых остается только гадать. Сначала все привычно - на рандеву со смертью спешат гоблины с луками и ятаганами, познавшие секрет левитации скелеты-маги и "наземные" скелеты с тяжелыми мечами. Суетливо машут крылами и плюются сгустками света херувимчики с жутко уродливыми харями. Много неприятностей доставляют сами Темные Эльфы, предстающие в различных ипостасях - неповоротливые, закованные в броню громилы из лабиринта, слегка летающие девицы, склонные к пальбе магией, и грациозные красные ниндзя с клинками в обеих руках - это хозяева уровней, местный аналог Skaarj.

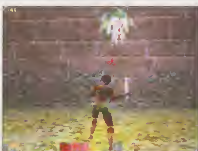
Все представления о мире рушатся при взгляде на витражи. Да-да, витражи. С оживающими статуями мы уже сроднились, но шагающие из разбивающихся витражей плоские стеклянные рыцари в латах вызывают почти детский искренний восторг. Ах, с каким звуком они разлетаются на составляющие кусочки стекла! Далее. Представьте себе, что несочетаемые части различных механизмов вдруг ополчились против вас, собравшись в существа из шестеренок, колес, дощечек и металлических лезвий. Они идут к вам, забавно ковыляя и размахивая сталью. Они ползут к вам, пытаясь ужалить гигантским скорпионьим, окованным железом хвостом. А как прекрасны в своем уродстве трехрогие пузаны с выпученными глазами и стрекозьими крыльями! И демоны последних уровней с рогами буйвола, выпускающие из ноздрей облака ядовитого зеленого пара. Кто видел босса из пещер Creature Shock или хотя бы самого Diablo, тот поймет.

Относительно так беспокоящего ныне граждан вопроса о количестве полигонов на квадратный метр. В этом плане DV - не Half-Life, что и не страшно, а где-то на уровне Quake II, что вполне приемлемо. Разница между кубом и шаром заметна, отдельные монстры наводят даже на крамольную мысль об искривленных плоскостях. Что до персонажей, то их обличье довольно привлекательно, а фокусница Kite по изяществу фигуры даст сто очков вперед другой приятной подружке с туманного Альбиона.

Существует мнение, что красота и ум - вещи слабо совместимые. Опровергают ли его Reality Bytes? Нет, по крайней мере, не в DV. И правильно делают - представьте, что каждый из тридцати монстров на уровне будет драться, как бойцы из МК 4. Сколько времени уйдет на их истребление? Дабы не переутомлять игрока и в то же время потрафить его самолюбию, разработчики выбрали более-менее оптимальный вариант: монстры убиваются достаточно непринужденно, но, пока живы, сопротивляются по мере сил. Иные прыгают в стороны, лениво уклонясь от выстрелов и ударов, другие терпеливо стоят на месте, пока вы их не прикончите, и иногда вежливо и предупредительно пытаются разыграть сценарий "нет уж, лучше вы к нам". Временами все же приходится ставить блоки и отступать. Расстраивает, правда, скудный набор ударов, которых всего четыре, и странная невозможность бить в движении. И еще сильно раздражает инерционность управления - сигналы с клавиатуры поступают и после того, как вы отпустили клавишу. Так нередко расходуется вхолостую ценная мана. Но что более всего огорчает - скромные возможности камеры. До свободного полета, который мы видели в Die by the Sword, ей невероятно далеко. Хорошо хоть, что не заезжает в стены и не отворачивается в угол во время драки. Впрочем, несмотря на изъяны управления и обзора, мини-файтинги не кажутся занудными - сказывается желание эффектно убить монстра, при этом несильно потратив здоровье и ману.

Сумасшедший мир

Геноцид монстров, конечно, является как бы побочной и само собой разумеющейся задачей. На каждом уровне есть основная цель; надо сказать, что построение миссий ориги-





нально и не страдает самоочевидностями. По F1 выскакивает маленький брифинг, разъясняющий, каким образом можно завершить данный уровень - но особых подробностей там не сообщается, и игроку приходится слегка пошевелить извилинами. Если вы подумали о головоломках, то напрасно: задачи здесь на уровне заученного геометрического доказательства в старших классах. Найти какой-нибудь Dragon Fist или Skeleton Key и активировать механизм/пробраться в комнату. Несмотря на зто, структура некоторых миссий крайне интересна. К примеру, в финале второго зпизода игра сообщает, что тут, в подземельях, обитает дико свирепый Темный Эльф, одолеть которого обычным оружием невозможно. После чего выходит сам Эльф, отбирает все оружие, кроме топора, и говорит, что, мол, даю тебе фору, может, еще успеешь убежать. И начинаются блуждания в стиле «run, baby, run» в поисках кощеевой смерти. Время от времени здоровенный Эльф сваливается откуда-нибудь с потолка и жжет дыханием затылок. Ощущения самые драматические, вплоть до дрожи в коленях. Когда же спасение в виде палицы найдено и Эльф убит, то игра откалывает такую штуку: вы, говорит, отравлены и скоро умрете. Даю последний шанс - найдите и разрушьте четыре зльфийские колонны, тогда и поговорим. Здоровье начинает падать, игрок лихорадочно кружит по уровню и ищет колонны. Впрочем, не успеть может только склеротик или человек, впервые увидевший уровень. То есть, вроде бы все несложно, но процесс приятно разнообразит.

Игровое окружение вначале достаточно стандартно - подземелья, замки, лавовые пещеры. Чудеса начинаются в третьем зпизоде, практически на подходе к финалу - там, можно сказать, леший бродит и русалка на ветвях сидит. Там проявляется неуважение к старику Евклиду, чью несчастную геометрию Reality Bytes не ставят ни в грош. Безобидная с виду маленькая комнатка может вмещать несколько залов, шагнув на вроде бы твердый пол, вы проваливаетесь вниз и падаете сверху. Предпоследний уровень создавался явно под впечатлением от творений сюрреалистов: висящие в безумной пустоте острова и порталы, лифты с крылышками и бесшумно летающие черепахи вызывают удивительное ощущение ирреальности происходящего. И главное - полная неожиданность и неясные предчувствия сводят с ума, держа игрока цепкими лапами напряжения. «Здесь еще не ступала нога смертного» - говорит брифинг, и мы вынуждены с ним согласиться: смертному там многое кажется алогичным, поэтому живет он недолго. Но игрок - как плесень: ко всему привыкает и везде приспосабливается, и вскоре, освоив смысл порталов, он доберется и до темного властелина Moloc'а, заварившего всю эту кашу. Финал игры, ознаменованный скоропостижной кончиной мессии ада, крайне неоднозначен: вас ожидает вечная жизнь в виде каменного истукана. А впрочем... тут ждет сюрприз - не все так плохо, как кажется поначалу.

Покроется небо пылинками звезд...

Качество графического движка DV позволило достойно реализовать перечисленные дизайнерские находки. Стены мягко освещены цветным светом, грамотно и прилежно подобранные текстуры аккуратно уложены и состыкованы, спецзффекты будоражат зстетические чувства не менее, чем праздничный фейерверк над Москвой в День Победы, real-time lighting превосходно окрашивает стены в цвета творимых вами безобразий. Чарующе светятся бонусы, удар мечом заставляет воздух сверкать изумрудом по всей траектории, жизнь прекрасна и удивительна. Пусть не Unreal, но почти так же художественно. Просто другой стиль, но с не меньшим вкусом.

Впрочем, баги все же есть. Полигончики местами выпадают, стены, как водится, «пустые», что позволяет зондировать их оружием и конечностями. При движении по наклонной плоскости персонаж скользит над полом, пламя почему-то сделано в виде непроницаемых текстур. Но все зто никак не мешает резвиться в катакомбах уровней - не слишком заметно, да и не до того. Словом, выискивать дефекты движка - занятие неблагодарное. На зто способны только дотошные и нудные типы вроде авторов данного издания, доброму же игроку сие, как правило, глубоко параллельно.

Полному погружению в игру и созданию нужной атмосферы весьма способствует музыка, которая, кстати, интерактивная, как в том же Unreal. Не знаем, что скажут музыкальные критики, а нам, простым смертным, понравилось. Речь цифрована филигранно, звук таков, каким ему и положено быть в fantasy-истории - звенит сталь и грохочет магия, а двери поднимаются с жутким скрежетом, на который, кажется, должны сбежаться любопытствующие со всего уровня. Впрочем, если б Reality Bytes не поленились и подбавили завывание ветра, зхо, да получше озвучили движения монстров - играть было бы куда страшнее и веселее.

А вот интересность многопользовательских шалостей в DV - под большим вопросом. Точная наука, имя которой deathmatch, вообще не любит третьего лица и терпит его лишь в случае с безупречной камерой. Похоже, Heretic II пока остается единственной игрой такого рода с полноценными дузлями, DV же явно ориентирована на чистый Single.

В лучшее верится

Уже доставая из кармана прощальный платочек и вытирая с лезвия топора чью-то кровь, мы скажем вот что: DV, и зто факт, не устояла под многотонным грузом возложенных на нее надежд и чаяний. Да, мы получили хорошую игру, но этого ли все ждали? Хотелось откровения, раритета, вехи в истории action, какими стали Unreal и Half-Life. И разработчики неизменно обещали, что так оно и будет. А оно оказалось вовсе не так. Впрочем, хватит слез, гении рождаются раз в столетие. DV - болид, падающая звезда на игровом небосклоне (простите за избитое сравнение), но звезда зта, право же, стоит того, чтобы загадать на нее желание. Относительно того, например, каким будет Dark Vengeance II.

Игровой интерес	●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●
Дизайн	●●●●●●●●

Рейтинг 7.9

Время освоения: от 0.5 до 2 часов
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

Future Cop LAPD

Александр Лашин aka S_Lash

Жанр	Аркада
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Electronic Arts
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 64, 3D-уск.
Multiplayer	DirectPlay

Ну уж после Unreal'а должны были кануть в небытие безыдейные и посредственно исполненные игрушки! Так ведь нет, упорно продолжают выходить. А еще бывает, что они вдобавок используют, и не лучшим образом, чужую идею. Вот и во время игры в Future Cop в режиме кампании меня с первой и до последней минуты не покидало ощущение, что все это я уже видел, причем тогда все было на порядок лучше.

Не все в порядке в городе ангелов

Дела в солнечном Лос-Анджелесе к две-тыщи-какому-то году, по версии EA, дела пойдут совсем плохо, криминальные элементы обнаглеют



окончательно и открыто выйдут на тропу войны. Чтобы успешно противостоять негодяям, полиции придется с уютных «фордов» пересесть на устрашающего вида двуногих роботов (a-la Heavy Gear), способных, ко всему прочему, трансформироваться в ховер-кары, т.е. машины на воздушной подушке. Ясное дело, у полицейского управления ЛА остается последняя надежда искоренить преступность и сделать жизнь калифорнийских граждан счастливой и беззаботной. Эта надежда - доблестный полицейский, пилот одного из вышеупомянутых роботов, роль которого и придется взять на себя игроку. Честно говоря, подобные сюжетцы из категории «дешево и сердито» уже изрядно приелись, особенно с учетом того, что было сделано в Unreal или Half-Life.

Наша служба и опасна и трудна

Итак, робот двуногий прямоходящий, модификации TAC X-1 Alpha, экипаж - один человек, количество видов вооружения - три штуки. Может трансформироваться в ховер-кар, правда, зачем - неясно. Скорость слегка возрастает, зато исчезает полезная возможность прыгать. Так что, похоже, сие трансформирование есть не что иное, как дань моде на "навороченность" игрового процесса, и не более того. Боевая полицейская машина может пользоваться различными механизмами, в беспорядке расставленными по улицам Лос-Анджелеса. Как правило, это либо переключатели, поднимающие/опускающие лифты или отключающие защитные поля, либо агрегаты, апгрейдящие пушки (или просто пополняющие боезапас) или восстанавливающие броню. Как двуногий робот может нажимать на кнопки подъемника, лично я понять не в состоянии. Между прочим, смотреть на робота (как и на все остальное) придется со стороны, причем камера расположена не самым удачным образом и постоянно вертится. Вообще-то, их (камер) несколько, но все они - одна хуже другой. Нормально играть можно только с одной - Sky Cam.



На робота навешивается вооружение, делящееся на три группы: легкое - пулеметы, огнеметы и легкие лазеры, среднее - ракеты, тяжелое - бомбы, мины и всяческие штуковины с труднопроизносимыми названиями. Менять конфигурацию вооружения можно перед началом каждой миссии, но возникает подобная необходимость не так часто, ибо большинство видов вооружения абсолютно бесполезны. Зачем, спрашивается, нужен огнемет, если для его использования требуется достаточно близко подойти к врагу, который еще и стреляет? В этом случае гораздо удобнее простой пулемет. Кстати, все «стволы» подчиняются автоматической системе наведения, которая изрядно раздражает, постоянно норовя навести прицел на цель, стоящую где-нибудь за стеной. Да еще и чертова камера не дает спокойно играть. Часто попросту не видно, находится ли цель на линии прицеливания. Плохо, очень плохо. К сожалению, нельзя подключить к управлению мышь, а то разворот робота с клавиатуры занимает довольно много времени, что только добавляет отрицательных впечатлений от боя.

Цели отличаются лишь по внеш-





нему виду, да по способу передвижения. То есть, они бывают стационарные, ездящие-ходящие и летающие. И все пуляются чем-то непонятным, но довольно разрушительным. А еще врагов много, порой даже чересчур (кстати, уровни сложности различаются лишь количеством выдаваемого вооружения). Нет, ну кто вообще в Лос-Анджелесе главный - полиция или бандиты? Криминальные элементы появляются просто на каждом шагу, причем по несколько штук - куда это годится? Это все-таки не Doom, где кучи монстров за каждым углом в порядке вещей.

Дизайн уровней выполнен посредственно. Если бы не зеленая стрелка на minimap'е (нормальная карта тоже есть), показывающая, куда надо идти, заблудиться бы ничего не стоило. Никак не могу представить себе город, пусть даже и город будущего, с такой идиотской планировкой.

А вот про режимы игры стоит поговорить особо. Их два: кампания (Crime War) и Precing Assault. Кампания, говоря прямо, полная туфта. Примитивно, неинтересно и очень напоминает Crusader: No Remorse (вот, кстати, я и сказал, какую игру мне напомнил Future Cop). И, как и во многих недавних аркадах, нет нормального сохранения. Опять плохо, господа, очень плохо.



Но это только кампания. А вот Precing Assault - это нечто. Нечто, отдаленно напоминающее Team Fortress, но для одного игрока и со множеством различных интересных идей и новшеств. Причем играть можно как против AI, так и с человеком.

Итак, имеется две базы и четыре outpost'а. На них можно строить самолеты и танки, и, как вы думаете, чем за них надо платить? Фрагами! Кстати, в случае гибели с вас снимают аж двадцать фрагов. Победа же присуждается тому, кто захватит базу противника, что осложняется еще одним тонким моментом. На уровнях расставлены башни (вроде сэнтри в TF), которые после разрушения восстанавливаются. Самое интересное в том, что после восстановления они ничейные, и их надо захватить, после чего они начинают стрелять по врагу. Башни на базе и outpost'ах восстанавливаются уже окрашенными в нужный цвет и захвату не подлежат. Вот в этом режиме Future Cop раскрывается во всей своей красе, игра динамична и чертовски интересна, а главное - затягивает необычайно. И уровни в Precing Assault прекрасно поддерживают игровой интерес. Одним словом, здорово, особенно при игре с живым соперником.

Colored Light vs. Few polygons

О графике однозначно говорить тяжело. С одной стороны, цветное освещение смотрится отлично, взрывы - просто загляденье. Модели техники неплохи, хоть и угловаты, а вот анимация - так себе. И обломков после разрушения врага остается до неприличия мало, и падают они медленно. Но в целом - недурственно, играть можно.



А звук однозначно подкачал. Эффекты еще ничего, музыка же - на уровне Crusader. Но Crusader-то вышел в 95-м, а FC - в 98-м. В общем, главное достоинство музыки - ее плохо слышно за грохотом взрывов, а посему она не очень надоедает. Не Unreal, одним словом.

Multiplayer Only!

Итак, что же сказать про Future Cop в заключение? В принципе, поиграть стоит, но только в режиме Precing Assault. Если у вас есть возможность играть против человека - попробуйте обязательно. Вообще-то, multiplayer возможен и в режиме split-screen, но, во-первых, обзор сокращается и, во-вторых, не у каждого есть джойстик с десятком кнопок,



ведь играть вдвоем на одной клаве неудобно. Что ж, можно только посетовать, что EA не смогли сделать нормальную кампанию (или вообще не сделали игру multiplayer'ной), тогда Future Cop однозначно стал бы хитом. А так... Если нет возможности играть в multiplayer, то ждите лучше Crusader: No Mercy и играйте в третьего Tomb Raider'а.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●○○○○○
Дизайн	●●●●●●●○○○

Рейтинг 6.8

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Гуру Брамин

Carmageddon 2
Carpocalypse Now

«Мы втроем гуляли/И увидели блестящую машину»
А-Мега

Жанр	Action
Издатель	SCI
Разработчик	Stainless Software
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32, 3D-уск. Windows 95, 98

Э-эххххх... Pentium 100, 8Mb памяти. На этом я увидел игру Carmageddon, на этом я ее полюбил, на этом я заставил полюбить ее всех окружающих - благо, окружающие не особо сопротивлялись. Одна из лучших игр ЗА ВСЮ ИСТОРИЮ получила, наконец, свое продолжение, которое ждали полтора года, - и это одно из самых сильных разочарований от сиквела, которое я видел. Плачьте, ибо...

«Прощание с Матерой»

Это ей так не пройдет. Рождество на носу, товарищи, и в журнале строгая экономия места - выходит очень много хороших и разных вещей. О Carmageddon'е слишком много говорили; о Carmageddon'е слишком много известно - посмотрите, например, preview в прошлом номере. Осталось подвести итог. Carmageddon 2: Carpocalypse Now будет наказан краткостью изложения. Слишком много эмоций и желания генерить бессмысленные сожаления, упреки, образные описания всей убогости продукта и т.д. - от этого надо воздерживаться. Две полосы. Большего эта игра не заслуживает. Точка.







Итак, в общих чертах, все это выглядит следующим образом: Carmageddon - это «гонки», в которых победа достигается приходом к финишу первым (чем никто никогда не пользуется, а кто пользуется - пусть играет в симуляторы), уничтожением всех противников или уничтожением всех пешеходов, в изобилии запущенных на карту. В Carmageddon'е нет пространственных ограничений - вы можете съехать с трассы, прокатиться по лужайке, залезть на гору или крышу здания; все зависит от ловкости и желания. В Carmageddon'е нельзя разбиться - разбить товарища можно, а самим - нельзя. В Carmageddon'е вообще нет ограничений - зато ценится сальто в воздухе и приземление днищем машины на пешехода, лучше - двух. Очевидно, все это так в настоящем Carmageddon'е.

Пешеходы зовутся pedestrian'ы (нет, даже педестрианы) и подлежат безжалостному уничтожению. Девушки в бикини (как сейчас помню - бирюзовых), старушки с авоськами, мужики в костюмах и с портфелями - если сбить боком или задом или припечатать к стене, то «кредитов» и времени дадут больше. Кредиты и время - единственная ценность в игре (кредиты - upgrade, время - возможность пройти уровень); единственная - если не считать удовольствия полета.

Счастливый, беззаботный, безумный (в значении «сумасшедший») полет. Гонка без ограничений этих проклятых трасс и бордюров, с возможность забраться на пальму и снести ее к собачьим чертям. Беспредельный цинизм, кровь, попадающая на стекло и остающаяся на шинах и тротуаре, чавканье трупов под колесами, дополнительные очки за перелет тела через корпус, милая, смешная, веселая, добрая игра. Лекарство для истеричных баб - после Carmageddon'а злость ни на кого выпускать было нельзя, потому что ее не оставалось. Не оставалось вообще - уж больно было весело. Порванная на груди рубашка, зажатый «газ», раскрытый рот, крик. Впрочем, сами знаете.

Очень суровые будни

Все это было в первом Carmageddon'е. Все это есть во втором - кроме последнего абзаца. Это та же игра, которую убили два обстоятельства. Во-первых, она стала более реалистичной и сложной. Во-вторых, в ней изменился дизайн уровней и из-за этого - динамика.

В Carmageddon'е 2 можно погибнуть, более того, легко погибнуть: одно неловкое «вписывание», неточный поворот, удар бампером - и «U R Wasted». Падение с высоты, отсутствие своевременного repair'а, взрыв на бочке - даже прокачанный armor не спасает, а уж на ранних-то стадиях... Точечное поражение - удар по кабине воспринимается болезненней, чем в «зад». За это нам позволяют видеть водителя и трескающееся стекло.

В Carmageddon'е 2 стало сложней разворачиваться и вписываться в поворот, сложней тормозить у пропасти, вообще сложней изображать из машины морпеха - заносит ее, заразу, как в жизни. Зачем нам жизнь? Ладно, стрейфа нет; но зачем же такие долгие «тормоза»? От нереалистичности Carmageddon'а осталась способность практически крутиться на месте и ездить «не по горизонтальной» поверхности. Все. В остальном это почти симулятор - аркадный, правда, но симулятор. Понимаете, она теперь с трамплина летает, как машина, а не как морпех прыгает! Зачем???

В Carmageddon'е 2 ехать, не останавливаясь, можно максимум 5, ну, 7 секунд. Вы понимаете? Потом надо остановиться, прицелиться, избежать падения с крыши (еще и потому, что разбиться можно), повернуть... Разо-



гнаться и опять обломаться. Я ТАК НЕ МОГУ! Мне плохо.

Устройство уровней. Ландшафт - «нечего тут вам Carmageddon'овскую сказку разводить. Покатайтесь в реальных условиях - с чего это вам горная трасса будет как парк аттракционов, на котором во все вписываешься, да еще и пирузты выделываешь». Редкие куски уровней, на которых вспоминается беззаботность, азарт и скорости Carmageddon'a воспринимаются как издевательство. Как оскорбление. Там были разные трассы, и сложные тоже, но все - классные. Здесь забраться на крышу можно преимущественно с помощью бонуса. Не хочу.

Резюмирую. Когда в первый Carmageddon некий человек играл, аккуратно и неторопливо давя пешеходов и собирая бонусы, другой человек сказал: «Он делает из боевика «ходилку-собиралку». Из второго Carmageddon'a «ходилку-собиралку» сделали разработчики.

«Линч!»

Вот и все. Мы имеем роскошную графику (см. preview), классные ускорители (на P-200 с Riva128 тормозит не больше, чем первый C на P-166), разнообразнейшие настройки (скрины сняты с большей частью возможностей, но не со всеми - смотрите, что реально не будет тормозить), отличный звук (великолепно вписывающиеся в атмосферу крики и музыку, за которую ходатайствовало полредакции), всяческие горы, леса, дома (featuring марево заката). Оказывается, этого недостаточно. В первом Carmageddon'e была динамика, gameplay, драйв - называйте, как хотите. Во втором - нет. Причина - «реалистичная заторможенность процесса».

Второй Carmageddon - это две игры. Одна - второй Carmageddon, другая - новый action. Правила, пешеходы, «попробуйте убить всех, сев в реальную машину». Может быть, в этом и есть глубокий смысл: жанр action нуждается в новом. Но не ценой же второго Carmageddon'a! Как игра второй Carmageddon - ноль.

В первую часть можно и нужно было играть на низшем уровне сложности - не в прохождении было дело, а в процессе. Редкий случай - как правило, надо «бороться и искать» на hard/impossible'e. Во втором все закончилось. Мо-жет-быть. Это. Очень. Интересная. Игра. Но кому бы я не рассказывал, что больше не получится не отпускать газ и лететь не останавливаясь, изящно и свободно, люди говорили: «Какой кошмар!».

Не я один такой ностальгетик. Хоть и помню ощущение полной свободы - физической и моральной, цинизм и невинность и арку в скале на трассе - арку, в которую психически здоровые - вплоть до ипохондриков - люди врезались с громким счастливым хохотом. Какая разница, что получилось - «ходилка-собиралка» или action? Никто не хочет прощать сделанных изменений.

P-100, 8 Mb памяти, 320*200. Дорвавшись до Carmageddon'a, мы с человеком не отрывались двое суток, играя то ли по часу, то ли по заезду. На сон ушло четыре часа. Я - и все - ждал (ждали) игру с гениальным названием Carpocalypse Now полтора года. Свобода закончилась. Типа «русский рок мертв». Я предпочту первый C на вышеописанном оборудовании второму с безупречной скоростью





и всеми включенными деталями. На полном серьезе. А новый action... Зачем он? - у меня одних Quake'ов - два.

Да, о роке: хотел поставить эпиграфом «Румяные домохозяйки/Зеленеют при слове рок», а то и всю «Алисовскую» «Все это рок'н'ролл». А теперь сами видите, чтО стоит. «А-Мега» - это группа Лены Перовой. Бывшей солистки «Лицея». «Алиса» остается первой "Карме".

Следами на асфальте и отваливающимся капотом сейчас уже не удивишь.

Disclaimer

Графика - и в чем-то звук - заслуживают всяческого уважения.



P.S. Какой был gameplay! Они думали, что «вторую такую же» не купят? Ребята! Мы купили бы и поклонились бы в ноги. А сейчас будете вы, причем не кланяться, а целовать и... Ну, зачем было все убирать?..

P.P.S. Противники убиваются бонусом! Сразу. И прохождение уровня «приходом первым» отныне узаконено - а иногда является обязательным. Плачьте!

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●●●○
Дизайн	●●●●○○○○○○

Рейтинг 6.7

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Владимир Рыжков

Trespasser

Жанр	FPS/Adventure
Издатель	DreamWorks Interactive
Разработчик	DreamWorks Interactive
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 266, 64 Mb Windows 95, 98

Думаю, никому из вас, уважаемые читатели, не нужно рассказывать, как обманчивы бывают порой обещания разработчиков и как глубоко бывает сокрыт истинный смысл их рекламных заклинаний. Много раз мы оказывались жестоко обмануты завораживающими песнями о качестве, новизне и невиданных доселе ощущениях, которые сулит нам та или иная новинка, и многократно натыкались на кривизну, заурядность и скучный игровой процесс. Но бывает и иначе. Сегодня я как раз собираюсь поведать счастливую историю, в которой, несмотря на то, что игра оказалась средненькой, в конце-концов, разработчики получили свои деньги, а геймер (в смысле, ваш покорный слуга) - кучу радости. DreamWorks Interactive пообещала нам Trespasser - приправленную революционной графикой и звуком, суровую и бескомпромиссную битву за существование, героями которой станут мужественные люди и ужасные монстры. Обещание оказалось выполненным лишь с натяжкой, но зато мы получили добрую и трогательную игру. За что и кланяюсь я разработчикам низко. Большое им человеческое спасибо!



Жертва

Игра создана по мотивам знаменитого спилберговского "Парка Юрского периода". Завязка более чем интригующая. Наш самолет разбивается у берегов Коста-Рики. Очнувшись, мы обнаруживаем себя, вместе с обломками и чемоданами, на прекрасном берегу дикого, покрытого джунглями острова, который, как выясняется позже, является именно тем самым клочком суши, на котором добрый доктор Джон Хэммонд из фильма разводил своих маленьких чешуйчатокожих друзей. Теперь, как утверждает DreamWorks, нам придется "погрузиться в мир Trespasser с его экосистемой Юрского периода и стать либо хищником, либо жертвой".

После просмотра вступительного фильма-авиакатастрофы, я "очнулся" на том самом песчаном берегу и совсем близко услышал мелодичный женский голос, зовущий на помощь сначала по-английски, а затем по-испански. Не поняв в чем дело, немного походил из стороны в сторону, хлюпая по воде... Медленно как-то... Слазил в настройки, убедился, что не хожу, а бегаю. Странно. Вернулся в игру, начал вертеть головой и, посмотрев под ноги... "Так вот в чем дело!" ...увидел ни что иное, как грудь. Едва прикрытую какими-то обрывками одежды женскую грудь с татуировкой в виде сердечка...

"Добро пожаловать в мир Trespasser, парень. Ты не хищник. Ты – жертва."

Симулятор "критического дня"

Несмотря на то, что день, начавшийся авиакатастрофой, уже смело можно назвать критическим (далее – К.Д.), по мере прохождения игры открываются все новые и новые подтверждения этой самой "критичности". Прежде всего, перед вверенным игроку хрупким существом стоит нелегкая задача – переться через кишащие динозаврами джунгли и руины заброшенного парка отдыха в поисках сомнительного, в общем-то, спасения, на пути к которому героиню ждет множество трудностей и приключений. Например, канавы глубиной почти два метра, или такой необходимый, но недосягаемый автомат, покоящийся на высоченной пирамиде из трех ящиков. В игре реализовано очень необычное управление - нам позволено брать и бросать практически любые более-менее поднимабельные предметы и оружие, а так же манипулировать подобранным добром. В качестве "манипулятора" выступает рука, вернее, управляемая мышкой изящная и цепкая ручка с маникюром. Мы можем направить ее в любую сторону, вращать запястьем, а также использовать по прямому назначению находящийся в руке предмет (главным образом, жать на спусковой крючок). Все операции с игровым инвентарем, в который входят бесчисленные пистолеты, ружья, автоматы, ящики, обрезки арматуры, баскетбольные мячи и многое другое, выполняются довольно реалистично, правда, с поправкой на то, что



день необычный. Задача, состоящая в том, чтобы построить лестницу из нескольких пустых ящиков, по которой можно будет забраться на неприступное двухметровое возвышение, вполне по силам нашей однорукой героине, но сколько терпения и заботы потребует этот процесс от игрока! Нежные пальчики не способны удержать обрезок рельсы или тяжелый дробовик. Стоит игроку, проявив секундную невнимательность, резко дернуть мышью, задеть за дерево рукой или упереться стволом пистолета в стену, как героиня, и без того отягощенная своими проблемами, неудобно вывернув запястье, разжимает ладонь. Вот вам картина маслом и сыром - классический пример неприятностей, поджидающих привыкших к управлению неприхотливыми десантниками игроков. Бежим мы, вернее идем быстрым (по меркам Trespasser) шагом по полуразрушенной монорельсовой дороге, проходящей над землей, на примерно пятиметровой высоте. Весело помахиваем недавно подобранным автоматом. Внезапно – неприятность. Один из бетонных пролетов дороги обрушился и образовался проем, через который, похоже, придется прыгать. Вторая неприятность – порыкивающий внизу в ожидании обеда рэптор. Но нам-то динозавры не страшны - у нас автомат. Перепрыгнем - и пойдем дальше. Разбегаемся. Прыгаем. Оп! Критическая ситуация: подопечная не допрыгивает до противоположного конца пролета, но зато задевает за него рукой. Автомат остается лежать наверху, а мы больно падаем прямо к заждавшемуся хищнику. Каково? Мораль. Будьте бдительны, не прыгайте и не бегайте без необходимости, не размахивайте руками и не надевайте белое.

Парковка по-Trespasser

Парк отдыха, которым было некогда место действия игры, хоть и утратил многие блага цивилизации, вроде функционирующих автоматов с газировкой, тем не менее, сохранил достаточное количество наработок в области обслуживания клиентов. Наша потребность в оружии и боеприпасах удовлетворяется всегда своевременно, удобно и ненавязчиво. Идешь, бывает, по лесу, разгоряченный от недавнего поединка с динозавром, а тут – вот те раз! Стоит машина, вся гнилая, искореженная, разве что не перекушенная пополам, а рядом, на травке, лежит но-





венький блестящий "кольт". Или винчестер какой-нибудь в распределительном щитке для нас предусмотрительно припрятан. Или автомат. Заряженные и снятые с предохранителя. Все необходимые для преодоления очередных препятствий предметы тоже загадочным образом все время оказываются разбросаны поблизости. Так что, несмотря на то, что наша подопечная не может нести больше двух предметов одновременно (один за спиной, другой в руках), оружия всегда хватает с запасом. Такой вот сервис.

Зверье мое

Чтобы хоть как-нибудь развлечь несчастную девушку, джунгли в игре, как и было сказано выше, населены хищными и не очень динозаврами. Следует заметить, что в соответствии с первоначальной задумкой разработчиков, именно доисторические рептилии, а не проблемы героини должны были стать центральными фигурами в Trespasser. Зверушки выполнены с любовью, тщательно и качественно. Великолепные модели, бесподобно подогнанные текстуры, естественные (настолько, насколько они могут быть у доисторического ящера) движения и не то чтобы шикарный AI, но богатый набор вариантов действия – наверняка. Вот вам пример опыта, проведенного вашим покорным слугой над ни в чем не повинными зверями.

Пасется стегозавр, никого не трогает. Прохожу мимо, добираюсь до рыщущего в поисках добычи маленького, но хищного рэптора. Тот начинает присматриваться, видимо, оценивая, насколько костлява эта мелодичноголосая особа. Несогласный с ходом его маленьких, но хищных мыслей, я пускаюсь наутек в направлении стегозавра, а рэптор, отправившийся было в погоню, неожиданно для себя обнаруживает в его лице более крупную и, несомненно, менее костлявую добычу. Завязывается схватка, в которой побеждает самый голодный, то есть наш непостоянный знакомый. Но и это еще не все. Ведомый любопытством, а также желанием рассмотреть доисторические кишки и кровищу, я начал подкрадываться к поглощенному обедом хищнику. Ан не тут-то было. Парень оторвался от еды и направился в сторону назойливого человека, однако, как только я отбежал подальше, вернулся к своему трофею. В целом же динозавры в Trespasser – безобидные, наивные животные. Часто прежде, чем решиться напасть на нас, долго терзаются сомнениями, а решившись, бегут всегда, как и полагается бестолковым ящерицам, по прямой, возвещая о своем решении громкими криками, так что даже беззащитная, необученная не то что быстрому стрейфу, но даже бегу девушка, имея в руках какое-никакое оружие, может за себя постоять.

Из рук вон

Физика Trespasser и его графика, которые, по мнению DreamWorks, должны были стать еще одним козырем игры, на деле гармонично дополняют атмосферу К.Д. Лесные пейзажи и полуразрушенные здания, которые так великолепно смотрелись на шотах, в игре выглядят на троечку. Необходимость обеспечить достаточно высокую детализацию мелких объектов с одной стороны и отображать достаточно большие пространства гористого острова - с другой потребовала компромисса между качеством и производительностью, что отрицательно сказалось на внешнем виде игры. На фоне современных представителей жанра, интерьеры зданий в Trespasser выглядят бедными и примитивными. Лес кажется достаточно реалистичным лишь до тех пор, пока не начинаешь обращать внимание на мелочи. Деревья выглядят неплохо, но неубедительно. По-прежнему явственно видно, что это призмы с натыканными по бокам плоскостями. Кроме животных, в игре нет движущихся объектов. Ни листья, ни трава не шевелятся от ветра или прикосновения. Все уныло и неподвижно. В соответствии с поправками в физике, сделанными для К.Д., все, что можно двигать, двигается из рук вон плохо. Доска, положенная на ящик, не ляжет на него по-хорошему, а предварительно из вредности покачается и поелозит. Дополнительные проблемы возникнут, если попытаться запрыгнуть на построенную конструкцию. По подобным сооружениям всегда стараешься пройти поскорее, так как раскачивающиеся и ходящие ходуном ящики то и дело норовят рассыпаться, обрекая нас еще на несколько минут увлекательной игры в кубики. Кроме того, предметы в Trespasser обладают загадочным свойством проникать друг в друга. Так, например, мне удалось воткнуть бейсбольную биту в ящик, после чего этот спортивный инвентарь пришлось бросить, ибо бита застряла там намертво. Все же это в комплексе вызывает, в конце концов, естественное желание ни к чему не прикасаться, спрятать руку за спину и спокойно прогуливаться в ограниченных стенами и склонами пределах.

OK OB...

Странная игра. И не шутер, вроде, и не adventure. Интересно, хотя и без кровищи, в общем-то. К сожалению, то ли таланта программистов, то ли возможностей современных компьютеров не хватило для качественной реализации этой задумки. Однако, оставив рассуждения на тему "женщина в FPS" речистым орлам из Z-Zone, признаю, что рад за стрельбу от первого лица, которая становится такой необычной и разной, и что помимо мультяшного Shogo с жизненно-триллерным Half-life, мы получили симулятор беспомощного существа в лесу. Возможно, со временем, новое направление игр приживется и "вы сможете делать в них все, что угодно". Итак, Trespasser оценен по достоинству (см. рейтинги), ждем Trespasser 2.

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Дизайн	●●●●●●●○○○

Рейтинг 7.7

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Константин Подстрешный

Ацтеки

Жанр	RTS
Издатель	New Media Generation
Разработчик	New Media Generation
Дата выхода	Февраль 1999 года

Что такое "Ацтеки" и с чем их едят

Докладываю: "Ацтеки" есть стратегическая игра, создаваемая на просторах нашей необъятной Родины. За сюжетную основу авторы взяли альтернативную историю, изрядно поиздевавшись над историей настоящей. Чего только стоит герб Русской Империи – трехглавый орел, символизирующий единство Россов, Скандинавии и Арабского Каганата (да, Арабы и Скандинавы тоже вступили в Союз). Впрочем, о сюжете - чуть позже.

Запустив игру, вы обнаружите на экране ставшие уже каноническими для RTS пересеченную местность, панель управления, некоторое количество юнитов и базу. На карте расположены «бессмертные» здания (т.н. форпосты), вокруг которых возводится база (здания можно строить только на определенном расстоянии от форпоста). Экономическая система в игре достаточно проста: на зеленой траве строится ферма, на скалах – каменоломня; и та, и другая приносят определенный доход. Если захватывают ваш форпост (а захватить его может любой юнит), то все строения вокруг него становятся вражескими. Не обойдется и без вездесущих апгрейдов, аналогичных Warcraft или Age of Empires. Кстати, все апгрейды можно потерять, если противник захватывает соответствующее здание. Получается, что главный ресурс в игре – не деньги, здания или юниты, а время, причем авторы стараются избавить нас от напрасной спешки и делают карты достаточно большими, чтобы не оказаться в положении Z, в которой действие развивалось слишком уж быстро. Скорее всего, игра будет походить даже не на Z или C&C, а на NetStorm. Потреблять "Ацтеков" можно будет с Pentium 166 16 Mb - как видите, требования к «железу» у игры, по сегодняшним меркам, вполне приемлемые.



Альтернативная история

Чтобы усвоить сюжет, перво-наперво поймите, что никакой Колумб Америку не открывал, и никуда он не плавал, а если и плавал, то назад не вернулся, поскольку был съеден кровожадными Ацтеками. Эти краснокожие господа, несколько поднаторев в техническом и научном развитии, понастроили подводных лодок и, захватив Африку и государства Западной Европы, решили покорить весь мир, но нарвались на войска русских. Безусловно, наши паровые танки сняли бы скальпы с голов наглецов, но тут вмешались китайцы с их древней культурой, тушенкой и вечным перенаселением. Вот так и началась война между тремя великими расами. Что, переварили? Это хорошо – дальше будет круче.

Русский с китайцем... и с ацтеком – братья навек?

В игре будет три противоборствующие стороны: Русские, Ацтеки и Китайцы, причем полноценная кампания будет только за Русских, хотя иногда нам дадут повоевать и индейцами, и самураями. Кроме того, по игровой концепции, можно захватывать форпосты противника и строить юнитов уже других рас, так что к концу миссии последние вражеские базы будут добивать снежные барсы в паре с бурыми мишками и дирижабли россов вместе с кондорами ацтеков - ваших ацтеков.

Присутствие трех противоборствующих сторон подразумевает наличие разнообразных боевых юнитов (по 10 с каждой стороны). Среди подразделений (и это далеко не полный



Интервью

Руководитель проекта Алексей Рыбаков любезно согласился ответить на наши вопросы. А еще большое ему "спасибо" за предоставленную возможность проиллюстрировать этот материал эксклюзивными графическими материалами.

"Навигатор": Первый вопрос уже стал традиционным: когда появилась команда NMG, и какие цели она ставила перед собой?

Алексей Рыбаков: New Media Generation образовалась в 95 году, в сентябре, то есть, трехлетний юбилей пришелся у нас аккурат на расцвет местного кризиса. Изначально и NMG, и "Кирилл и Мефодий" организовывались как фирмы, которые должны создать рынок мультимедиа-продуктов. Первый российский мультимедийный CD-ROM появился в ноябре 95-го, то есть, на тот момент рынка мультимедиа-дисков вообще не было.

***НИМ**: Что сейчас представляет собой NMG?*

А.Р.: На данный момент ситуация следующая: по сути, существует три команды. Одна команда делает электронные энциклопедии, другая - сайт "КиМ" (http://www.km.ru), и наша команда делает компьютерные игры и детские проекты.

***НИМ**: Сам проект "Ацтеки", когда он возник?*

А.Р.: Сама идея игры, то есть желание создать игру, стратегию в реальном времени с альтернативной историей, возникла в сентябре 96-го. Формальное открытие проекта – 1 января 1997 года, но фактически в течение 97 года проект продвигался вяло, поскольку параллельно делались "Истории Тутти" и "Звездный Судья". Собственно, активная работа началась с 98 года, мы показывали "Ацтеков" на E3, естественно, тогда игра была еще на стадии разработки.

***НИМ**: В каком состоянии проект находится сейчас, и когда вы намеренны закончить работу над ним?*

А.Р.: Сейчас у игры 70-ти, может быть, 75-типроцентная готовность, программа только по некоторым параметрам не дотягивает до уровня "альфы", нет музыки и не

доделаны миссии, а вообще, играть уже можно. Выход Ацтеков намечен на февраль следующего года.

***НИМ**: Пробушевавший экономический кризис, как он отразился на разработке игры?*

А.Р.: Естественно, отразился на зарплатах, потому что большая часть продаж NMG – продажи в России. Понятно, что сейчас денег стало меньше, да и пиратский рынок отбирает свое.

***НИМ**: Какова будет приблизительная цена игры?*

А.Р.: До кризиса мы планировали порядка $30, это было совершенно разумно, поскольку в таком ценовом диапазоне выходили все остальные игры. Сейчас же обсуждаются различные варианты ценовой политики.

***НИМ**: Насколько я понимаю, "Ацтеки" ориентированы не только на российский программный рынок, но и для продаж за рубежом. Не возникнет ли на этой почве разногласий с западными издателями, как воспримут иностранцы "Училище имени Ильи Муромца"?*

А.Р.: В игре присутствует некоторое количество приколов, которые понятны далеко не всем западным игрокам. Один из потенциальных западных паблишеров спросил: "Почему у вас в сценарии очень нелогичная ситуация: назревает война, а с противоборствующей империей заключается мирный договор?" Ну, он американец, он не знал, к сожалению, что у нас делали в 39 году. Или, например, у китайцев в игре была боевая единица, которую мы назвали "Катюша", - с немецкой стороны нас попросили сменить название, говорят, вызывает ассоциации с именем Сталина.

***НИМ**: А кто, собственно, выступает в роли зарубежного паблишера?*

А.Р.: Пока никто. Сейчас ведется много переговоров, но пока договор не подписан, называть кого-то просто некорректно.

***НИМ**: Какие еще проекты зреют в недрах New Media Generation?*

А.Р.: Задумана некая трехмерная игра с концепцией, близкой к файтингу, сейчас пишется ее движок, но настоящая работа начнется после релиза "Ацтеков". Ну, а если "Ацтеки" будут успешны в плане финансов, то появятся и "Ацтеки 2". Предполагается сценарий за индейцев, мы сможем взглянуть на мир с их стороны, и уже есть ряд новых идей, которые мы хотели бы воплотить.

***НИМ**: Как, собственно, будут выглядеть "Ацтеки" в плане графики?*

А.Р.: А вот сейчас запустим и увидим...

перечень): индейские шаманы с коктейлем Молотова, китайские ниньзя, снежные человеки (способные напугать противника уже одним внешним видом), танки-катапульты, йоги-гипнотизеры, ну и, конечно, какой же русский пойдет на рать без ручного топтыгина? Помимо простых бойцов, присутствуют и герои, наподобие таковых из Starcraft и Warcraft: «накачанные» юниты со специальными умениями, смерть которых означает проигранную миссию.

А теперь о главном, о том, что должно выделить "Ацтеков" из ряда других RTS. Это интеллект юнитов, причем не только противника, но и ваших подопечных. Оказывается, вам не надо будет остервенело щелкать мышкой, призывая атаковать толпой одного противника, - ваши солдаты способны сами до этого додуматься; теперь лучник не будет ждать, когда его задавит танк, а постарается убежать, отстреливаясь. Десяток предоставленных себе индейских воинов, как и положено, спокойно вырежет пятерых китайских самураев, в полном соответствии с логикой и правилами военного искусства.

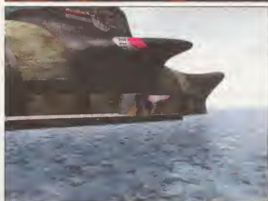
Согласитесь, что сейчас трудно представить сколько-нибудь стоящую стратегию без поддержки многопользовательского режима. Для коллективной игры авторы предусмотрели весь спектр услуг межнациональной резни по сетке, но почему-то отказались от поддержки Интернет. В финальной версии "Ацтеков" также будет присутствовать полноценный редактор миссий; по словам авторов, такая feature входит в комплект обязательных требований западных издателей к стратегическим продуктам.

Лицо ацтекской национальности или Как все это выглядит

Над игрой работает команда профессиональных художников, так что графическое оформление обещает не подкачать. Игра идет в разрешении 800x600 и 1024x768 с High Color (последнее, правда, только для P-II). Почти все пешие юниты еще находятся на стадии разработки, поэтому говорить о них пока рано. Но вот боевая техника, корабли и воздушные суда уже нарисованы, и нарисованы красиво. Особенно морские юниты: ладьи россов легко могут посрамить баржи из Age of Empires, а на подводную лодку ацтеков определенно стоит посмотреть. Прибавьте к этому симпатичные ландшафты для двух времен года (лето и осень) и обширные водные пространства. Вообще, водные просторы - это гордость разработчиков; пожалуй, еще ни в одной спрайтовой игре не было таких красивых рек и водопадов.

То, что вы видите на скринах, - готовый ландшафт с деревьями и юнитами, а ведь там будет множество деталей, например, высохший скелет на кресте, развалины древних крепостей, россыпи камней (сам видел). Происходит смена дня и ночи, причем, помимо эстетической стороны, это имеет и практическое значение. Так, большинство юнитов по ночам плохо видит, и нападать на базу противника выгодно именно под покровом темноты. Кроме того, я еще не упомянул о заставках, а вот их-то будет много (видимо, поэтому игра расположится на двух CD).





Предварительный диагноз

Просидев над игрой продолжительное время, признаю: не перевелись еще на Руси стратеги, как, впрочем, и создатели стратегических игр. Теперь все зависит от мелочей, именно в ближайшие два месяца должно решиться, станут "Ацтеки" просто хорошей RTS или хитом, но потенциал у игры (так сказать, начальное количество хит-поинтов :)) определенно есть.



Владимир Веселов

Ancient Conquest

Жанр	RTS
Издатель	MegaMedia
Разработчик	MegaMedia Australia
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200 MMX, 32 Mb RAM
Дата выхода	Декабрь 1998 года
	Windows 95, 98

Каждое российское игровое издание хоть раз, да сокрушалось по поводу того, какие непродуманные сюжеты ложатся в основу игр последнего времени. Больше всего шишек пришлось на головы многочисленных представителей семейства RTS. Куда не посмотри - сюжетцы RTS повествуют либо о нелегкой судьбе человеков в далеком космическом будущем, либо о противостоянии добра и зла в параллельных фэнтези-вселенных. Поля sci-fi и fantasy истоптаны и выкошены на корню - но масса иных интереснейших тем ускользнула от внимания сценаристов. Но нам, игрокам, наконец-то повезло. Сотрудники компании MegaMedia (издатели Chasm: The Rift) в детстве, вероятно, увлекались чтением «Мифов и легенд Древней Греции». И особое впечатление на них произвела история об Аргонавтах. И вот теперь, став взрослыми дядями, товарищи из MegaMedia решили создать игру по мотивам зтого мифа. Вообще-то, в "НИМ" N3 (11) уже публиковалась информация на полстранички по Ancient Conquest. Теперь же мы вооружились демо-версией названной игры, совсем маленькой, в три миссии, которая, тем не менее, способна сформировать первоначальное впечатление. Однако, не разглагольствуя долее, перейдем к собственно игре.

«Арго» 1999

В кратком изложении история Золотого Руна такова. Золотой баран принадлежал в свое время богу Гермесу. Он подарил его жене царя Фив Нефеле (за какие услуги, соображайте сами). У нее было двое детей, Фрикс и Гелла, которых хотела погубить злая женщина Ино. Однако Нефела отдала детям золотого барана, на котором они смогли добраться до Колхиды. Там Фрикс принес барана в жертву царю богов Зевсу и повесил шкуру в священной роще. Охранять шкуру был поставлен не знающий усталости дракон.

Тем временем на родине героев - Греции начались всяческие неприятности - землетрясения, наводнения, пожары. Да к тому же персы затеяли очередную войну и готовили вторжение. Народ никак не мог понять, почему так разгневаны боги, пока дельфийский оракул не поведал, что источник проблем - в Золотом Руне. До тех пор, пока зта шкура будет ветшать на дереве в далекой Колхиде, жизнь в Греции не нормализуется. Как и положено, нашелся герой, взявшийся совершить подвиг с похищением драгоценного Руна, некий Ясон. Он собрал других известных героев и предложил единой тусовкой посетить с зкскурсией Колхиду, а в качестве сувенира позаимствовать у дракона Руно. Концессия построила корабль, названный «Арго», и отправилась в плавание. По дороге туда и обратно герои поучаствовали в немеряном количестве приключений, но Руно таки добыли и победителями вернулись в Грецию.



Правда, сюжет игры здорово отступает от мифа в чистом виде. Насколько можно понять из демо-версии, только в основной кампании миссии будут повторять историю Золотого Руна. То есть вам будет предложено создать мощное островное государство, построить корабль «Арго», собрать героев, а потом в ряде миссий повторить подвиги Аргонавтов. Возможно, будет и кампания по странствиям Одиссея (во всяком случае, в списке героев он присутствует). В одиночных же миссиях можно играть за любую из двух присутствующих в игре цивилизаций, греков или персов (еще есть варвары, но зто так называемая «третья сила», играть за них нельзя).

Две стихии

Главная особенность игры - действие разворачивается преимущественно на море. Конечно же, есть и суша, на которой возводятся всякие постройки, добывается один из ресурсов и производятся юниты. На суше же обитают варвары и монстры, стоят крепости и храмы, разбросаны сокровища. Но зтим практически и ограничена роль тверди в игре - вы не можете высадиться на берег и атаковать противника наземными войсками (живая сила предназначена исключительно для абордажных схваток). Даже постройка наземных объектов производится кораблями и не требует специальных строителей.

Естественно, что при таком подходе на первый план выходят морские силы. Всего в игре присутствуют двадцать пять (!) типов морских судов - по десять имеют каждая из двух ци-







вилизаций (восемь сходных и по два уникальных), оставшиеся пять принадлежат варварам. Приятно отметить и то, что наконец-то в морские RTS сражения внесена толика реализма. Главными приемами наводных баталий в античные времена были таранный удар и абордаж. Метательные же орудия имели вспомогательное значение. В «Ancient Conquest» это учитывается - стрельба из катапульт, конечно, присутствует, но чтобы пустить ко дну вражеский корабль таким образом, нужно долго и нудно стрелять по нему всем флотом. А вот, скажем, применив таран в борт, можно потопить его практически моментально. Еще лучше взять неприятеля на абордаж, и в случае успеха вы получите в свое распоряжение почти не поврежденный корабль.

Как уже говорилось, десантировать войска на берег нельзя, для борьбы с наземными силами врага приходится прибегать к бомбардировке. Но возможен и такой любопытный прием - подвести корабль вплотную к вражескому берегу и построить там сторожевую башню или крепость. Потом можно выгрузить туда с корабля катапульты или баллисты, и такое сооружение начнет самостоятельно стрелять по противнику.

Наземных построек в игре достаточно: поселение (город), пристань, три типа производственных строений, три типа крепостей и два типа храмов. Некоторые из них доступны для upgrade, что дает игроку новые возможности, новые корабли и сооружения. Система апгрейдов не громоздка и достаточно хорошо продумана. Можно увеличивать скорость, силу атаки и защиты кораблей, дальность стрельбы наземного и морского оружия, мощь таранного удара.

Естественно, для благополучного развития нужны ресурсы, коих в игре два - деньги и пища. Добывать их можно разными способами. Охотясь на китов, вы получаете сразу и еду и финансы, а добывая янтарь или рыбу, соответственно, только что-то одно. К сожалению, торговля не предусмотрена, так что перевести один тип ресурсов в другой не удастся. Однако все ресурсы восстанавливаются с течением времени, так что остаться совсем без денег или пищи практически нереально.

Вашими врагами в игре, помимо персов и варваров, вооруженных приблизительно так же как и греки, являются разнообразные мифологические монстры и герои. Действуют они в соответствии со своими обычаями, скажем, сирены, завлекают корабли на рифы и скалы, а Медуза Горгона превращает корабли в камень. В мире игры живут и реальные обитатели моря - акулы, рыба-меч, морские змеи и, как ни странно, крокодилы. На берегах морей стоят капища языческих богов, способные наслать на ваш флот ветры, штормы и смерчи. Некоторым утешением может служить то, что боги чинят козни не только против вас, но и против вашего оппонента.



Интерфейс игры достаточно традиционен, неплохо продуман. Кораблям можно отдавать самые разнообразные директивы, среди которых патрулирование территории, охрана побережья, различные типы атаки (обстрел, абордаж, таран). Возможна выгрузка/погрузка войск, ремонт судов. Не забыты и наземные оборонительные сооружения, для них имеется несколько режимов охраны территории.

Море чуть дышит...

Разобравшись с внутренней структурой игры, побеседуем, если не возражаете, о графике Ancient Conquest. Вот тут-то поклонники греческих мифов могут быть слегка разочарованы. Дело в том, что стиль и качество оформления сравнимы, скажем, с довольно уже пожилым Caesar II. А до «живых» ландшафтов Age of Empires AC не дотягивает совершенно. Так обстоят дела на суше - а что же море, которое лежит, что называется, в основе игры? Соленая водица выполнена убийственно плоско, неизящно и невыразительно. Неужели никто из MegaMedia не играл в Shipwreckers!? А может, у товарищей просто было тяжелое детство, отрочество и пр., и они никогда не видели моря? На качественно выполненном море можно стерпеть даже спрайтовые корабли, довольно скверно, впрочем, детализованные. А Warcraft'оподобное море Ancient Conquest в сочетании с неловкими спрайтами отбивает всякое желание попробовать себя на поприще древнегреческого адмирала.

О звуке говорить пока не будем - все еще может измениться. Но зато можно с некоторой степенью достоверности утверждать, что, если графика не поменяется кардинально к моменту релиза (что крайне сомнительно), то неординарная игровая концепция и сюжет будут просто раздавлены серым монолитом оформления. Получится то, чему мы уже не раз были свидетелями - хорошая идея при средней графике, и потенциальный хит превращается в малоинтересного полукровку. Будем надеяться, что если Ancient Conquest II суждено явиться миру, то это будет игра совершенно иного технологического уровня, которая бальзамом прольется на трепетные сердца поклонников RTS вообще и античной мифологии в частности.

WerWolf

Lords of Magic
special edition

Жанр	Стратегия + RPG
Издатель	Sierra
Разработчик	Impressions
Требуется	Pentium 100, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 133, 32 Mb RAM Windows 95

Тяжела жизнь фирм-издателей компьютерных игр. Непостоянна Фортуна. Переменчив интерес игроков. То им, привередам, подавай 3D Action - и на рынок вываливается масса стрелялок. То в фавор входит жанр RTS - и появляются новые и новые клоны мегахитов (перечислять, думаю, бессмысленно, и так все понятно). Теперь вот в игровом мире запахло возрождением RPG, и чуткие носы издателей сразу уловили перемену...

Наш журнал уже писал о претенциозном произведении Sierra под названием Lords of Magic ("НИМ" -9, 10). Недавно появилась новая версия игры – LoM Special Edition. Она представляет собой доработанный и несколько измененный вариант оригинала, плюс включает несколько довольно оригинальных квестов под



общим названием Legends of Urak. Переписывать все, что было ранее напечатано, мы не станем, тем более что материал в предыдущих номерах достаточно полон и занимает довольно много места. Следует исправить лишь одну досадную оплошность: потеря Лорда, которым вы начали игру, не обязательно приводит к проигрышу. Если вы успели склонить к своему вероучению Лорда другой расы (а для этого следует освободить чужой Great Temple), то игра продолжается, пока жив хотя бы один Лорд вашего цвета.

Напомню читателю, что мнение о Lords of Magic у нас сложилось, скорее, отрицательное, что не удивительно: игры, изданные компанией Sierra, обычно основаны на слабой идее, но великолепно реализованы, а данный экземпляр больше был похож на "бету". Но конфетная обертка, свойственная этому издателю (и не говорите, что издатель имеет меньше влияния, чем разработчик, ведь, как известно: "кто девушку ужинает, тот ее и танцует"), привлекает многих игроков, и появление дополненной версии не должно остаться незамеченным.

Что нового

Первая, и главная приятная новость, касающаяся реализации, – глюков стало существенно меньше, и теперь есть шанс доиграть примерно до середины кампании без необходимости перезапускать игру. Правда, вместо устраненных багов появились новые. Перечислять их не будем, вполне вероятно скорое появление соответствующего патча.

Теперь о новшествах в самой игре. Основное отличие заключается в добавлении специального здания – пристройки к храму для каждой расы и появлении новых легендарных монстров. Эти нововведения весьма гармонично вписываются в игровой мир и предоставляют игроку неожиданные возможности. Разберемся подробнее.

Life. Специальное здание – Shrine of Vitality ревитализирует все войска расы Жизни, восстанавливая HP до максимума в момент благословения и в конце двух последующих сражений. Это очень удобно для тощих эльфийских лучников, уничтожающих основную массу противников с расстояния, и уползающих на последних хитах после добивания врукопашную остатков уцелевшей вражеской пехоты. Новое легендарное создание – Phoenix (птица Феникс) соответствует другим созданиям Жизни: плохонькие Attack/Defense при минимальном количестве HP и высочайшей скорости. Хороша для борьбы с вражескими магами.

Air. Пристройка – Shrine of Teleportation позволяет перебрасывать армии Воздуха на существенное расстояние вокруг храма и дает возможность магам этой расы получать подкрепления в любой точке карты. Легендарный монстр Воздуха – Ice Dragon (ледяной дракон) заслуживает особого внимания: неплохие боевые характеристики, возможность летать, великолепная дистанционная атака плюс возможность "дыхнуть" один раз за битву (кстати, такого дыхания хватает почти всем, кто оказался в досягаемости) делают его самым сильным созданием в игре. Например, здание девятого уровня наш милый зверек вычищает просто на autocalc'е, а если не полениться и немного поуправлять боем, то вполне реально победить в mysterious keep'е или dungeon'е уровня 11. К сожалению, Ice Dragon обладает одной



очень неприятной особенностью: его нельзя объединить ни с одним другим войском.

Order. С Порядком разработчики явно перестарались. И в предыдущем-то варианте атаку паладинов и knight'ов могла выдержать, пожалуй, пехота карликов (dwarf infantry) или бригада копьеметателей (dark javeliners), да и то лишь при помощи сильного мага, а теперь, с появлением Cathedral of Knighthood (Собор Рыцарского братства) играть за расу Порядка становится просто-таки неприлично. Дело в том, что knight 5-го уровня или paladin (warrior расы order), благословленные в Соборе, получают ... плюс один уровень! Тем, кто не играл, скажу, что при повышении уровня полезность юнита в бою возрастает в два-два с половиной раза, а максимальный уровень войска – не чемпиона – пятый. Иными словами, армия из девяти групп knight'ов 6-го уровня под предводительством трех любых (даже слабых) чемпионов представляет собой локальный катаклизм, и не оставляет противнику шансов даже на бегство. Легендарное создание Порядка – чемпион сэр Ланселот Озерный (Lancelot of the Lake) в особых представлениях не нуждается. Доблестный Рыцарь Круглого Стола и в Lords of Magic оправдывает свою репутацию.

Water. Раса Воды претерпела наименьшие изменения. Holy Spring восстанавливает последователям Воды до максимума hit/move/spell points и позволяет купить potion of rejuvination, делающий то же самое. То есть, способность расы Water делать уникальные снадобья еще немного развита. Легендарные монстры Воды – Арахниды (Arachnids) гуляют "по воде аки посуху" и могут ловить противника в сети. Кстати, раса Воды единственная может иметь больше одного легендарного создания. Короче, не уменьем, а числом :)

Earth. Пристройка к храму – Holy Gateway компенсирует медлительность перемещения лучших войск Земли – пехоты, давая возможность перебросить армию в любой Great Temple под вашим контролем. Если учесть великолепные защитные свойства dwarf infantry и специфику магов расы Earth, становится понятно, что однажды захваченную территорию дварфы уже не отдают. Легендарное создание Земли – Great Worm, штука толстая и кусачая, но из-за отсутствия специальных бонусов в одиночку биться не может.

Fire. Great Forge of Eternal Flame улучшает регенерацию всех последователей Огня, а маги расы получают еще и дополнительную ману, плюс резистенс к чужим магиям. В результате раса стала более сбалансированной. Надежда Огня – легендарный зеленый (?) дракон Fafnir является усиленным, но нелетающим аналогом Ледяного дракона. Он тоже не может объединяться с другими войсками, но, как и Ice Dragon, представляет собой грозную силу.



Chaos. Раса строит Арену гладиаторов (Barbarian Arena) и ее войска набирают опыт, сражаясь друг с другом. Полезность здания трудно переоценить. Hydra Хаоса - сильный, но ничем особенным не выделяющийся монстр.

Death. Раса поклонников Смерти усилена Жертвенным алтарем (Altar of Sacrifice) для принесения пленников в жертву и развития черных магов. Жаль только, что пленники попадаются редко. Легендарный монстр – Lich. Сильный, хорошо защищенный маг-некромансер. Очень мощный чемпион, надеюсь, оцените.

Quest Pack

В дополнение Sierra предлагает набор коротких кампаний-квестов, связанных с легендами и историями мира Urak. Если говорить откровенно, эти кампании такие же сырые, как и игра в целом. Можно выделить лишь оригинальность истории темных эльфов и установления власти Golgoth'a – квест за черных, и разнообразие кампании за расу Order – попытки переложения сказаний о Рыцарях Круглого Стола на правила Lords of Magic.

Квесты отличаются от обычной игры большим количеством уникальных артефактов, которые в LoM не попадаются, и некоторыми ограничениями, накладываемыми на игрока (например, в кампании за Огонь нельзя набирать войска). Кроме того, легендарные чемпионы в кампаниях стоят дешевле и получаются легче. Все остальное по-прежнему.

Эпилог

Печальный итог вышесказанного таков: похоже, Sierra очень старалась довести игру до достойного уровня, но из-за излишней поспешности так и не смогла закончить начатое. Те же HoMM 2 и Master of Magic, влияние которых явно прослеживаются в LoM, все-таки гораздо лучше и разнообразнее, невзирая на свой почтенный возраст. Радует только то, что опытные издатели повернулись лицом к жанрам стратегии и RPG, и, возможно, скоро среди массы сырых и недоработанных поделок станут появляться по-настоящему стоящие игры. Чего нам и пожелаем!





Михаил Рахаев

The Settlers III

Жанр	RTS
Издатель	Blue Byte Software
Разработчик	Blue Byte Software
Требуется	Pentium 100, 32 Mb RAM
Multiplayer	LAN, Internet
	Windows 95, 98

Settlers - уникальное явление среди стратегий. Даже популярность у этой серии игр необычная. Ее знают практически все, многие открыто и искренне объясняются ей в любви, но все же мало кто действительно играл, скажем, в Settlers II подолгу и помногу. Феноменально. Специфический немецкий взгляд на жизнь иногда восхищает, иногда озадачивает, иногда вызывает полное непонимание.

Как бы там ни было, но третьих «поселенцев» ждали. Фанаты, само собою, ждали больше других, неприсоединившиеся же к ним любители стратегического жанра тоже в глубине души лелеяли мечту о Settler'ах,



которые были бы по-прежнему гениальными и по-новому интересными. И вот время пришло, Settlers III вышли к людям. В Blue Byte, конечно же, не стали рисковать и что-то коренным образом менять, однако добросовестно переработали то, что уже имелось, безусловно, обновили графику, внесли кое-какие поправки и дополнения. Последние в основном направлены против былой самобытности, игру причесали на обычный манер сегодняшних RTS. Факт, прямо скажем, мало радующий, однако, кто знает, может именно в этом случае порция «обычности» окажется целебной. Со всем с этим надо детально разобраться.

Занимательная теология

Сложилось досадное предубеждение о том, что стратегами становятся исключительно люди с неумеренной жаждой власти и маниакальной потребностью руководить, главенствовать, навязывать всем вокруг свою волю. Это наговоры на порядочных людей! Хоть и приятно ощутить себя императором или супергероем, но все это не первостепенно. Не обязателен и тотальный контроль над электронными извилинами своих подчиненных. Это когда-то ярко и убедительно доказали первые «поселенцы», которые поначалу назывались serf'ами - крепостными. Они, эти маленькие подневольные человечки, совершили немаленькую революцию в игровом мире. Выходя из своих жилищ, они совершенно игнорировали нашу надоедливую мышку. Их нельзя было взять за шкирку и заставить что-то делать, они сами решали, как им поступать. Строитель сам шел на место стройки, дровосек сам рубил лес, рыбак сам удил рыбу. Жизнь в селении могла кипеть сама по себе, совершенно без участия игрока, который лишь определял магистральные направления развития. Нас лишили права управления всеми и всем, но, елки-палки, как же это оказалось здорово!

Почему-то именно такой тип стратегий, в которых игрок не обладает всепроникающей властью и лишь осуществляет общее руководство, окрестили God-Sim, то есть «симулятор бога». Может, оно и правильно. Во всяком случае, в Settlers III боги играют заметную роль, на их соперничестве и построен сюжет игры.

Все с самого начала предельно ясно из вступительного мультфильма. Прохлаждаясь в заоблачной комнате отдыха, боги завели извечный спор о том, кто же из них могущественнее. А тут еще и их верховный владыка, ОН, некий надбог - не иначе, какой-то программист из Blue Byte - обвинил их в обжорстве и лени. В итоге решено было померяться силами, натравливая друг на друга подопечную паству. Чьи приверженцы победят, тот и окажется молодцом. Короче говоря, невероятная крамола, за которую в древности точно бы камнями закидали. Что делать, в наше время почтения к языческим богам почти не осталось.

Итак, главными спорщиками стали Юпитер — бог-громовержец, Хорус (Horus, более правильный перевод «Гор») — древнейший верховный бог Египта с головой сокола и дух-дракон Ch'ih-Yu. Юпитер похитил прямо с торгового корабля бравого капитана Септимуса Мариуса (Septimus Marius), которого и заставил возглавить римский народ. Гор в качестве вождя египтян избрал скульптора Рамадамзеса (Ramadamses), дух-дракон так и вовсе выбрал крестьянина Цзу Танга (Tsu Tang), который, правда, оказался не робкого десятка. Так что налицо три расы: римляне, египтяне и «азиаты», для каждой из которых заготовлена своя кампания, разбитая на миссии. Есть и отдельные миссии, а также карты для сетевой игры.

Что могут поселенцы

Чего всегда не хватало в Settlers, так это понятности. Нелюбовь немецких дизайнеров к английскому языку и вообще каким-либо пояснениям, а также обилие разных невесть что





обозначающих значков и схем несколько затрудняли въезжание в игру. Сейчас все стало намного лучше: есть толковое руководство и обучающая миссия. Некоторая иероглифоподобность интерфейса осталась, но она впечатления не портит. Тем не менее, игра все же имеет высокую степень сложности и потому, чтобы оценить все ее прелести, сперва нужно определить, что в ней к чему.

Как уже говорилось, нашими подданными в игре нельзя управлять непосредственно. И хотя в третьей части появилось много исключений из этого правила, большинство местных обитателей живет своим умом. Что же делает игрок? Он, в основном, указывает, что и где надо строить. Вскоре после отдачи команды к месту строительства деловито подтягиваются свободные от работы люди. Они разравнивают участок (специализация digger'ов), подтаскивают необходимые для строительства материалы (доски и камень), а затем уже строители возводят само здание. Все это делается не сразу, не вдруг. Многое зависит и от наличия рабочих разных специализаций, и от обеспеченности стройматериалами, и от местоположения строительства.

К построенному зданию тут же направляется свободный поселенец, если только для него имеется в наличии инструмент. Скажем, без пилы не будет работать лесопилка, без кирки шахтеру нечего делать в шахте, без удочки рыбак не пойдет удить рыбу и т.д.

Логические связки в игре очень разнообразны. Например, даже самая простая операция по обеспечению людей питанием обставлена с непривычной для стратегий подробностью. Обычно ведь что: построишь некую «ферму» и рад-радешенек, что все сыты. Здесь не так. Рядом с полями пшеницы полагается построить мельницу, возле мельницы — пекарню. Мало того, для пекарни еще требуется чистая пресная вода из колодца. И это только малая толика всех возможных взаимодействий. Что самое удивительное, они ни в коем случае не переусложняют игру. Сначала, конечно, трудно разобраться, но потом уже кажется, что никак иначе и быть не может. Странностей, правда, тоже хватает. Едят хлеб, мясо, рыбу и рис в игре, оказывается, только шахтеры, остальные питаются северным ветром, да и не пьют ничего. Совсем. Вода идет, помимо пекарен, только на пропой ослам и свиньям. Что же, каждый видит жизнь по-своему... Но, вне всяких сомнений, экономическая модель игры достойна всяческих похвал, она, без преувеличений, уже давно вошла в золотой фонд игровых концепций.

Этот жестокий мир

Но кому интересно печь хлеб? У нас же все рвутся в герои, да и боги-покровители призывают покорить, завоевать, уничтожить «злобных» соседей. Мы к этому уже привыкли...

В военной сфере Settlers претерпели значительные изменения. Теперь солдаты (а также геологи, шпионы, священники и пионеры) стали зависимы от игрока; их, как и в обычной RTS, можно по одиночке или группами направлять в любое место карты, задавать маршрут, отдавать приказ «патрулирование» и т.д. Солдаты бывают с мечами, с копьями и с луками. Оружие куется в кузне. Вояки вербуются в казармах, лечатся в специальных домиках целителей. Имея благословение богов, можно повышать их ранг. Сила солдат зависит также от величины золотого запаса. Чем больше золота имеет игрок, тем яростнее сражается его армия. Жадность и вероломство тут, хмм, не водятся. Как и воровство: слитки золота могут запросто лежать на лужайке всю игру - никто из своих (подлые вражины не в счет) его и пальцем не тронет.

Как и прежде, основа основ всей жизни поселения — малые, средние и большие крепости. Они не только служат прибежищем для войск, но и определяют границы наших владений. Дело в том, что строить новые здания можно только в пределах своих границ, и, соответственно, если враг захватит опорный гвардейский пост, все окрестные здания - пшик, развеются, как и не было их никогда. Но, что характерно, непосредственно мирных граждан солдаты не трогают.

Отдельной статьей идет тяжелая артиллерия: катапульты у римлян, баллисты у египтян и пушки у азиатов. Кроме того, появилась возможность сажать лучников в крепости, после чего они будут отстреливать приближающихся врагов.

В целом нововведения прибавили динамики в игру. Если раньше миссии больше походили на бесконечные крестики-нолики с отрезанием по кусочку новых территорий и постепенным оттяпыванием у врага его крепостей, то теперь все стало очень стандартно, как это обычно принято в стратегиях реального времени. Было скучновато, но оригинально, стало, вообще-то, лучше, но "без огонька". Трудно предугадать, как к этому отнесутся избалованные Starcraft'ом стратегоманы, но, на первый взгляд, все смотрится вполне прилично.

Особенности национальных поселений

Римляне, египтяне и азиаты живут по-разному. Не настолько по-разному, как, допустим, Zerg'и и Protoss'ы, но все же различия иногда очень существенны.

Все здания не только по-разному рисуются, но и требуют разного количества стройматериалов. Римляне на римлян совсем не похожи, все их здания представляют собой некий среднестатистический средневековый вариант и требуют примерно равное количество дерева и камня. Здания азиатов более экзотичны и требуют больше дерева, но меньше камня. Это, кстати, большой плюс подданных дракона, так как запасы камня в игре быстро истощаются, а лес же, если построить Forester's Hut, вырастает новый. Египетская нация - самая стильная в игре, отличает же ее большая потребность в камне и меньшая в дереве.

Боги-покровители каждой нации имеют разный набор из 8 заклинаний. Вообще, чтобы добиться милости богов, нужно строить храмы, маленькие и большие (у египтян вместо них строятся Сфинксы и Пирамиды).

Но этого мало. Богам нужна еще энергетическая подпитка. Юпитер любит винцо (строится Винодельня), Гор — пиво (Пивоварня), Дракон — рисовую водку (требуется Рисовая ферма и домик с самогонным аппаратом). Дружное распитие спиртных напитков в маленьких храмах дает игроку «ману», которая расходуется на upgrade солдат и на заклинания. Творить заклинания могут только священники, появляющиеся из больших храмов.

Заклинания имеются как боевые, так и мирные. Юпитер, скажем, может превращать железо в золото, Гор — сжигать вражеские леса, Дракон — насылать каменное проклятие и превращать камень в металл. Неплохо, хотя по меркам того же Populous'а - бедновато.

У наций есть и другие отличительные черты. Римляне могут строить Charcoal Maker's Hut, производящий древесный уголь. Полезная штука при нехватке угля ископаемого. Египтяне умеют добывать драгоценные камни. Золото египетские солдаты не очень любят (половинная сила), зато драгоценные камни оказывают на них двойное действие. Азиаты имеют дополнительный питательный продукт — рис (растет только на окраинах болот), могут добывать серу и делать из нее порох. Их пушки очень мощны.

Лекция только для колхозников

Помните анекдот о деревенском лекторе, выгнавшем из клуба дачника, задававшего слишком много вопросов? Ну так вот, завершая рассказ об особенностях игры, остановимся подробнее на том, что отличает третью часть от второй. Интересно это будет не всем, так что дачники могут пойти перекурить.

В игре исчезло строительство дорог, они теперь протаптываются естественным образом. Соответственно, носильщики теперь не прикреплены к конкретному участку дороги и свободно перемещаются, где им вздумается. Это избавило игру от былых транспортных заторов, тем более, что хранилища для товаров теперь не обязательны, они прекрасно сохраняются на свежем воздухе. Инструментов в игре стало меньше, их количество сократилось до семи (молот, лопата, кирка, топор, пила, коса и удочка). Раньше, помнится, даже пекарю надо было дать специальную скалку. Теперь стало попроще.

"Поселенцы" за номером три стали агрессивнее, ленивее, и им понравилось клянчить у богов милости. Словом, совсем деградировали бедняги. Пункт о лени требует пояснений. Благодаря некоторым изменениям концепции игры на карте стало ошиваться слишком много бездельников. Во-первых, толпами стоят без дела не занятые нигде рабочие. Во-вторых, кучкуются возле только что построенных домов безработные поселенцы. В-третьих, солдаты, геологи и прочая управляемая братия в ожидании приказа валяют дурака и, к тому же, так и норовят спрятаться в лесу. За деревьями их не видно, они это знают и пользуются, собаки. Разбредаться, опять же, любят кто куда. Заприметят какого-нибудь вражеского лазутчика - и давай чесать за ним в погоню. А потом ищи их свищи. Хорошо хоть можно отдать приказ «ни с места», тогда солдат будет стоять как пень, хоть по нему из пушки пали.

Зато появились пионеры. Эти отважные ребята могут расширять границы владений без строительства новых крепостей. У зданий появилась новая функция «область действия». С ее помощью можно задавать, допустим, где предпочтительнее рубить лес или сажать пшеницу. Расширились возможности общего управления. Торговля, морская и сухопутная, тоже не забыта (то есть не со всеми соседями надо воевать, возможно и мирное сотрудничество). Помимо торговых, существуют еще и транспортные корабли.

Вроде все, уважаемые дачники могут возвращаться.

О пользе дополнительного CD

Игра занимает два компакт-диска, но на самом деле никакой пользы от дополнительного диска нет и в помине. Спору нет: игра красива, ее графика легко побивает родственных Knights and Merchants. Разрешение от 640 на 480 до 1024 на 768. Красивые виды, яркие краски, приятная атмосфера, большие и очень подробные карты, впечатляющее разнообразие игровых персонажей и их движений... Все очень здорово, но не на столько, чтобы кого-то потрясти. Модели людей и ландшафта хоть и не примитивные, но, в общем-то, простенькие. Рисунки зданий тоже. Вращения камеры нет. Спецэффекты ничем выдающимся не отличаются, равно как и музыка. Звуки вообще странные. Особенно в битвах удивляют какие-то несерьезные позвякивания и покрикивания. Даже строительство зданий не оформлено как подобает. Просто меняется несколько статичных картинок, «наплывая» одна на другую. Даже в K&M все было поприличнее. Нет, надо было либо делать все лучше, либо быть скромнее и не заявлять на весь мир прямо и косвенно (наличием целых двух CD) о том, что графика будет сногсшибательной. Ну да ладно, к нескромности рекламных обещаний давно уже пора бы привыкнуть.

Кстати говоря, для крепких духом поклонников игры готовятся к выходу еще два дополнительных диска. Один содержит новые карты и миссии (классический add-on), в другом обещают ввести четвертую расу. Уж не русские ли витязи это будут? Вряд ли, конечно, но вдруг!

Шагай дальше, друг сеттлер!

Что говорить, трудно скрыть радость от сознания того, что «поселенцы» продолжают жить своей непонятной жизнью на экране твоего монитора. В Blue Byte свято верят (ох уж эти безбожники, поящие драконов водкой!), что игре будет сопутствовать успех. Это правда. Громкое имя, не так уж сильно покалеченная изначальная игровая модель, возможность игры по сети (аж до 10 человек сразу), новоиспеченная магия, больший динамизм и меньшее занудство, три различных расы — все эти замечательные вещи сделают игру популярной. Пугает только ее явное стремление соответствовать стандартам классической RTS. Польза от этого, надо признать, есть, но, пожалуй, в любви settler'ам теперь будут объясняться гораздо реже.

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность

Рейтинг 7.9

Время освоения: от 1 до 3 часов
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

Павел Коротов

Tom Clancy's ruthless.com

Жанр	Экономическая стратегия
Издатель	Redstorm Entertainment
Разработчик	Redstorm Entertainment
Требуется	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 120, 32 Mb RAM Windows 95, 98

Если б я был Билл Гейтс я б...

Частенько на улице или среди разговора слышишь нечто вроде: "Вот был бы я Биллом Гейтсом... Я бы..." Видимо, подобные разговоры идут не только в нашей стране. Том Клэнси, чье имя стоит на коробке с ruthless.com, сам, видать, частенько ходит в народ и слушает разную болтовню. Уж не в результате ли этих разговоров появилась на свет "современная корпоративная игра"?

Том Клэнси - весьма популярный американский писатель. Его перу принадлежит несколько бестселлеров, в том числе хит "Охота за Красным Октябрем", а также игра Politika, рассказывающая о так и не состоявшихся событиях в России. Он же, якобы, имеет какое-то отношение к созданию Rainbow Six. Известное имя на коробке с игрой всегда привлекает внимание, даже если издалека видно, что игра гроша ломаного не стоит.

Однако ruthless.com - это немного не тот случай. Пару грошей за нее игру я бы все-таки отдал. С ее помощью можно воплотить в жизнь две "мечты жизни" некоторых особо агрессивно настроенных компьютерщиков: во-первых, разрушить корпорацию Microsoft и, во-вторых, заполнить освободившееся рыночное пространство продуктами собственной корпорации.

Трудно быть богатым

Существует три варианта игры: кампания (для тех, кто хочет пройти все этапы становления и развития корпорации), сценарий (одна миссия) и многопользовательский режим. Ценность многопользовательской игры я сразу же поставлю под сомнение, т. к. ruthless.com - игра пошаговая.

Итак, вы становитесь во главе корпорации. В самом начале у вас очень немного денег, слабые конкуренты и одно здание. За один ход вы можете принять определенные решения, исходя из состояния рынка и из имеющихся в наличии денежных средств. Затем вы предоставляете ход своим конкурентам - поскольку игра пошаговая, особой оперативности решений от вас никто требовать не будет.

Со временем рынок будет расширяться, конкуренты - набирать силу, а вы... все зависит от вас. Ваша цель - заработать деньги более-менее законными методами. Как вы этого добьетесь - ваше личное дело. Точка.

На самом деле не важно, что именно ваша компания будет производить. В игре "это" просто обозначено как product. Так что перед нами - действительно корпоративный симулятор в широком смысле этого слова. Но жизнь больших корпораций не так скучна, как кажется на первый взгляд. Деньги идут не только на изобретение, производство и продвижение продукта на рынок. Как только на этом рынке становится чуть-чуть тесно, конкуренты начинают показывать зубы, и вам приходится доказывать, что ваши челюсти крепче.

Здесь в ход идет все: промышленный шпионаж, хакерские атаки, сманивание сотрудников. Соответственно, вам придется держать неплохую службу безопасности и штат программистов-хакеров. Со сманиванием кадров дело сложнее. Дело в том, что человеческие ресурсы здесь, как и в жизни, ценятся очень высоко, и за квалифицированного специалиста, к тому же посвященного в тайны конкурента, все готовы перегрызть друг другу глотки.

Каждый кандидат на место исполнительного директора обладает определенным навыком. Одни могут замять скандал, другие - уменьшить расходы на безопасность, третьи быстро обучаются и т.д. Со временем (или же если вы оплачиваете ему курсы) сотрудник набирается опыта и уже должен получать зарплату соответственно своему новому уровню. Если уровень растет, а зарплата - нет, что ж... потом вам придется пенять только на себя.

Если все так хорошо...

Действительно, почему же тогда у статьи такое неоптимистичное начало? Да, это все, конечно, становится очень интересно, если суметь разобраться в игре. Но вот вы играете день, может, два. И понимаете, что, несмотря на хакерские атаки и прочие веселые вещи, разнообразящие жизнь простому владельцу корпорации, завоевание рынка - это, прежде всего, перераспределение средств, создание непонятно каких продуктов и нудные ежеходовые отчеты. И судьба Билла Гейтса вам уже кажется не такой завидной, как раньше...

Возможно, такого чувства не возникло бы, выгляди игра немного по-другому. Конечно, темное оформление экрана - это стильно, но не для компьютерной игры, тем более, не для игры, где момент "развлечения" и так сведен к минимуму. Поэтому клеточки поля ruthless.com, очень похожего на поле для настольной игры (да и вся игра, в общем-то, сильно напоминает настольную), ничего, кроме тоски, вызывать просто не могут.



Игра или тренажер?

И, как всегда в таких случаях, мне приходится говорить: "Игра была бы неплоха, если бы..." Так вот, если бы разработчики побольше внимания уделили дизайну и графике, если бы сделали компьютерный Tutorial (чтобы воспользоваться встроенным Tutorial'ом, надо сидеть перед компьютером с руководством пользователя в руках), если бы встроили побольше моментов, разнообразящих жизнь... И последний недостаток для российских игроков: в игре рассказывается именно об американской экономике. Может, это и хорошо, но куда интереснее была бы игра "по мотивам" "дикого" рынка.

Из ruthless.com (кстати, создание подобной игры - очень оригинальная и неплохая идея), наверное, получился бы неплохой тренажер для менеджеров высшего звена. Сам я - не менеджер, поэтому точно не могу сказать. Но беда в том, что менеджеры высшего звена уже получили неплохое образование и вряд ли узнают что-то новое из ruthless.com. А строка в резюме: "сорок раз прошел ruthless.com" пока что ничего не стоит и - увы - вряд ли когда-нибудь будет стоить.

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●○○○○○○○○
Звук и музыка	●●●●●○○○○○
Оригинальность	●●●●●●●○○○

Рейтинг 5.1

Время освоения: от 1 до 3 часов
Сложность: средняя
Знание английского: обязательно

Владимир Веселов

Railroad Tycoon II

Жанр	Экономическая стротегия
Издатель	G.O.D. Games
Разработчик	PopTop Software
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 32 Mb RAM Windows 95, 98

Пока не побываешь в Пенсильвании, не заикайся о железных дорогах: четыре колеи, никаких водокачек, воду набирают на ходу, вот это штука!
Джек Лондон

Надо думать, даже поколение, выбравшее «Пепси», знает, что такое Railroad Tycoon Сида Мейера, хотя бы по рассказам ветеранов. Появление этой игры в далеком 1990 году было подобно вспышке новой звезды (пожалуй, даже, Сверхновой). Посудите сами: жанр стратегии тогда ограничивался исключительно варгеймами да немногими экономическими играми, не поднимавшимися выше переложения на компьютер извест-



ной «Монополии», или же рассматривавшими управление некоей банановой (точнее, нефтяной) республикой. А тут - стратегическая игра, в которой вы имели возможность, управляя компанией, видеть результаты своих трудов не только в виде таблиц и диаграмм, а, так сказать, в натуре, в виде сети железных дорог, станций и полустанков с ползающими между ними поездами.

Успех игры был велик, и вскоре появился Railroad Tycoon Deluxe с улучшенной графикой и звуком, новыми картами и кое-какими другими усовершенствованиями. А за ним и Transport Tycoon, в котором можно было управлять не только железнодорожным транспортом, но и автомобильным, морским и воздушным. Последняя версия игры, Transport Tycoon Deluxe, появилась в 1995 году. Обладая трехмерной графикой, прекрасной анимацией подвижного состава, встроенным редактором карт, эта игра, казалось, ставила точку в теме симуляторов транспортной компании. На наше с вами счастье, творцы компьютерных игр думали иначе, и появился Railroad Tycoon II.

Как ни странно, эта игра не имеет отношения к фирме Microprose и Сиду Мейеру. В Америке, где авторские права распространяются на любой чих, трудно было предполагать, что знаменитое имя Railroad Tycoon сможет использовать посторонняя компания. Однако Microprose почему-то решила продать права (говорят даже, недорого), чем не замедлила воспользоваться фирма PopTop Software.

Надо сказать, она взвалила на себя неблагодарную работу - создавая продолжение знаменитой игры, следует ожидать два типа откликов: «И как это они умудрились испортить такую прекрасную идею?», или «А что тут такого, под эту идею любой дурак приличную игру сделает». Так как же избежать и того и другого, как сделать игру, способную удовлетворить и поклонников первого Tycoon'а, то есть не слишком отличающуюся от прототипа, и новое поколение, которому игра не должна представляться неким пришельцем из прошлого века? На мой взгляд, фирма PopTop Software с этой задачей справилась.

Общее впечатление

Начиная играть в Railroad Tycoon II, не можешь удержаться от сравнений и сопоставлений. Вот это, дескать, было в первой игре, а вот это взято из Transport Tycoon, тут появилось что-то новое, а тут ничего не изменилось. Однако после получаса игры про все это забываешь, игра затягивает и завораживает. Впрочем, обо всем по порядку.

Внешне в игре по-прежнему все просто: есть производители товаров, и есть их потребители. Ваша задача - перевезти товары от первых ко вторым, и, конечно же, перевозить самих потребителей, т.е. пассажиров. Но простота это кажущаяся, ситуация даже на самой простой карте запутана до невозможности; например, угольная шахта производит уголь, но ничего не потребляет, если пустить поезд от шахты к городу, половину маршрута он будет проходить порожняком. Значит, надо искать где-то рядом с шахтой городок или деревню, в которую можно было бы возить пассажиров или что-то еще.

Грузов и их потребителей стало так много, что разобраться, куда и что нужно возить, уже проблема. Чтобы облегчить игроку жизнь, авторы игры ввели вызываемые правой кнопкой мыши подсказки. Щелкать можно на чем угодно, подсказка будет точно соответствовать характеру объекта. Однако даже на карте среднего размера промышленных объектов достаточно много, так что прощелкать их все - занятие утомительное. Для ускорения процесса





имеются специальные режимы просмотра карты, с помощью которых можно сразу увидеть, какие потенциальные грузы имеются на данной территории, сколько вагонов там скопилось и т.д.

При первом запуске игры вам предлагают использовать учебные подсказки, время от времени сообщающие вам полезные сведения. Не рекомендую отключать эту опцию даже опытным игрокам, прошедшим первую игру вдоль и поперек. В Railroad Tycoon II есть масса нюансов, и в подсказках сообщается именно о них.

Стоит сказать и о справочной системе, посвященной финансовой сфере. Сделана она достаточно удобно, имеется множество таблиц, графиков, списков, дающих полное представление о состоянии вашей компании и компаний конкурентов, общем положении на финансовом рынке и состоянии вашего личного счета.

В целом можно сказать, что, несмотря на расширение базы игры, увеличение количества грузов, усложнение финансового блока, управление игрой не усложнилось. А в некоторых местах стало даже более простым и удобным, так что времени на освоение уйдет немного. Ветераны могут сразу же погрузиться в игру целиком даже на среднем уровне сложности, для новичков же имеется тренировочный сценарий, пройдя который можно кратчайшим путем понять все тонкости игры.

Кампания и сценарии

В большинстве создаваемых в последнее время стратегических игр присутствует режим кампании из нескольких взаимосвязанных миссий. Есть такая кампания и в Railroad Tycoon II, но построена она довольно оригинально, не по временному, а по тематическому принципу. Всего в кампании восемнадцать сценариев, разделенных на три тематические группы. Первая посвящена Северной Америке, вторая - Европе, а третья - Азии, Австралии и Африке. Группы отличаются друг от друга не только полем действия, но и сложностью стоящих перед игроком задач, по нарастанию. Внутри каждой группы сценарии более-менее следуют временной линии, но есть и отступления. Например, в последней группе после австралийского сценария 1957 года следует африканский 1890-го. Связано это все с тем же принципом нарастания сложности.

В первых сценариях стоящие перед игроком задачи довольно просты: соединить какие-то города железными дорогами, перевезти определенное количество груза, заработать некую сумму денег. Постепенно задачи усложняются, добавляются конкуренты, которых нужно опередить, усложняется профиль местности, появляются новые грузы, приходится покупать права на строительство и эксплуатацию дорог.

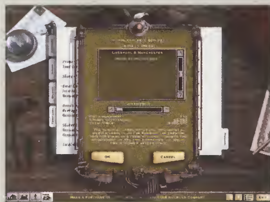
Каждый сценарий посвящен какому-то конкретному историческому событию - появлению первых паровозов, прокладке Трансамериканской железной дороги, промышленному буму в Великобритании, созданию железнодорожной сети Красного Китая. К сожалению, создание Великой Сибирской магистрали не попало в число важных событий, но один сценарий, посвященный России, все же есть, начинается он в 1991 году, после падения «Железного занавеса». Хотя вы в нем выступаете в качестве президента Польской Национальной компании, основные события развиваются на просторах России и СНГ.

Кампания допускает три фиксированных уровня сложности - легкий, средний и тяжелый. Они выбираются в начале, и изменить уровень при переходе от одного сценария к другому нельзя. Однако перед началом каждого сценария можно выбирать один из трех бонусов, примерно так, как это было сделано в игре Heroes of Might&Magic (дизайнером Railroad Tycoon II является Фил Штейнмейер, автор Heroes of Might&Magic 1-2). Бонусы могут быть самые разные, от добавочной суммы денег или уменьшения затрат на строительство и содержание дорог, до возможности с начала игры использовать какой-то паровоз, так что выбор иногда бывает очень сложен.

Другим нововведением, перекликающимся с Master of Orion II, является возможность использования менеджеров. Это нечто вроде «героев», которых вы можете нанять для работы в своей компании. Каждый менеджер дает какой-то бонус в эксплуатации дорог, подвижного состава, финансовой деятельности и т.д., но за это ему приходится платить, иногда очень много. Менеджер в компании может быть только один, но есть возможность в любое время поменять его на другого. Например, в начальный период игры наиболее полезным может стать менеджер, дающий бонус при строительстве, позднее его можно сменить на финансового гения, а потом - на талантливого инженера, который обеспечит более быстрое обновление локомотивного парка.

Кроме кампании, есть несколько отдельных сценариев и их редактор. Тут почти все обстоит так же, как и в первой игре: вы выбираете континент или регион, устанавливаете уровень сложности, количество оппонентов, начальный год. Однако в каждом сценарии вам все же ставится некая фиксированная задача, как правило, накопить определенную сумму денег на личном счету к определенному году.

Интересной особенность сценариев является то, что теперь вы можете основать не одну, а несколько компаний. Через два года после основания первой компании, если у вас



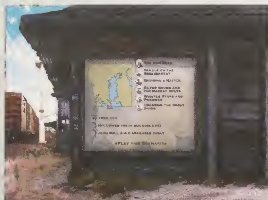
есть не менее ста тысяч, вы можете объявить о создании новой. Старой компанией при этом вы управлять уже не можете, но продолжаете исправно получать от нее доходы. Поскольку ваши личные средства складываются только из жалования директора компании и игры на бирже, создав несколько процветающих компаний, можно значительно ускорить процесс накопления денег на личном счету.

О редакторе сценариев за недостатком места говорить не будем, скажем только, что созданный сценарий можно "довести до ума" в специальном отладочном режиме, при котором отключаются все финансовые реалии, но зато вам дается возможность строить любые промышленные объекты, изменять характер местности и т. д.



Движимость и недвижимость

Строительство самих железных дорог в Railroad Tycoon II стало более удобным и разнообразным. Все теперь выполняется с помощью мыши, по системе drag&drop. Протащив курсор в виде рельсов со шпалами от одного берега континента до другого, вы увидите, сколько средств на это понадобится, какова наилучшая конфигурация трассы, и прочее. При прокладке дороги сразу видны проценты уклона, будущие мосты (туннелей в игре почему-то нет, что весьма странно). Размещая станцию, можно выбрать для нее наилучшее место, определить, какая индустрия попадает в зону ее действия. Курсор ведет себя достаточно интеллектуально, и сам предлагает варианты направления дороги, ориентировку станций, но можно делать это и вручную, с помощью фиксированных опций.



Сами дороги тоже изменились, и не только за счет графики. Прежде всего, скажем, что теперь можно строить двухколейные дороги, по которым поезда бегут, не мешая друг другу. В поздних сценариях есть возможность электрификации дорог и использования на них электровозов (впрочем, что-то подобное было и в первой игре). Мосты теперь различаются не только по долговечности, но и по пропускной способности: по деревянному можно провести только одну колею, а по каменному и железному - две. Разные типы мостов становятся доступными не сразу, а постепенно. Ну, и нельзя строить мосты через море, как это было в первой игре, где можно было провести дорогу от Лондона до Парижа, перебросив деревянный мост через Ла-Манш.

Те, кто играл в первого Tycoon'а, наверняка помнят увлекательные баталии за обладание тем или иным городом. Начинались они тогда, когда в городе появлялись станции двух конкурентов, а побеждал тот из них, кто за определенное время перевозил большее количество грузов. Во второй игре этого нет, зато есть возможность использовать пути и станции других компаний. Соединив свою дорогу с дорогой конкурентов, вы можете гонять по ней свои поезда, за соответствующую плату, конечно.

Снято и ограничение на то, что каждая новая дорога может быть только продолжением существующей (точнее, это ограничение существует только в отдельных миссиях). Теперь вы можете построить целую сеть никак не связанных между собой дорог, причем они как угодно могут пересекаться с дорогами конкурентов. Все это очень разнообразит игру, позволяя использовать множество оригинальных и нестандартных приемов. Например, трансконтинентальную дорогу теперь можно начинать строить с двух концов сразу, связать между собой отдельные промышленные районы западного и восточного побережья, поднакопить денег, а потом провести дорогу через пустынные прерии Дикого Запада.

Управление локомотивами несколько усложнилось. Во-первых, есть довольно любопытная возможность назначать максимальную скорость (в пределах технических характеристик локомотива, естественно). При увеличении скорости возрастает вероятность аварий и поломок, да и локомотивы служат меньше, так что и тут придется поразмыслить. Об угле, солярке и электричестве волноваться не потребуется, а вот о воде, песке и масле придется. Впрочем, грамотно расположив на промежуточных станциях соответствующие сооружения, эту проблему можно решить раз и навсегда.

Финансовый рынок

Помимо своего основного назначения, давать средства для строительства и содержания дорог, финансовый рынок несет и другую нагрузку. В некоторых сценариях победа прямо ставится в зависимость от финансового положения компании или вашего собственного, в других же это состояние влияет на награду (бронзовая, серебряная или золотая медаль), которую вы получаете. Так что финансовой деятельностью при-







дется заниматься серьезно.

Сама по себе биржевая игра вещь очень интересная, не даром же создано немало игр, посвященных только ей. Но в качестве дополнения к хозяйственной деятельности, она становится еще более захватывающей. Продажа и покупка акций, доведение конкурентов до краха и приобретение контрольного пакета акций их компаний, ложные банкротства и многое другое делают финансовый блок интересным даже для непрофессионалов.

Помимо биржевой игры, выпуска дополнительных акций и скупки их, которые были уже в первой игре, появилось и кое-что новое. Прежде всего, это возможность брать кредиты, которые дают весьма охотно, но проценты дерут драконовские, так что, получив пяток займов, можно потратить на их обслуживание всю прибыль. Впрочем, как раз для таких случаев и предусмотрено банкротство (берите пример с родного правительства).

Графика и звук

Отдадим дань моде и скажем о графике и звуке. Они именно такие, какими и должны быть в конце двадцатого века. Графика трехмерная, цвет 16-ти или 8-ми битный (по вашему выбору), можно переключаться между шестью разными режимами увеличения, двигать и вращать карту. Кстати, даже при самом большом увеличении детализация зданий и подвижного состава просто отличная, можно рассмотреть каждый вагончик, понять, что именно он везет и даже определить, насколько он загружен. Жаль только, что весь подвижной состав спрайтовый, так что на поворотах и при подъеме на гору составы выглядят довольно странно, "лесенкой".

Отдельного разговора заслуживает дизайн станций. Помимо того, что доступных построек стало гораздо больше, здания станций теперь разные. Вокзал в прериях Дикого Запада выглядит совсем не так, как вокзал Нью-Йорка. Более того, окружающий пейзаж тоже отражает место расположения станции. Если она находится в горах, на заднем плане вы и видите горы, если возле станции раскинулись хлопковые поля, они присутствуют и на экране, если же станция находится на морском берегу, за зданием вокзала непременно будет виднеться кусочек моря.

Предусмотрены и разные экраны для разных типов локомотивов, то есть паровозов, тепловозов и электровозов. Если для первых присутствует вид парового котла, индикаторы воды, песка и масла, то для вторых и третьих сделан совсем другой дизайн, с регулятором скорости и прочими прибамбасами.

Неприятной особенностью является то, что игра идет только в разрешении 1024X768. Поскольку основной экран можно масштабировать по своему усмотрению, на нем неудобство такого режима не ощущается, но вот на разного рода вспомогательных экранах надписи для пятнадцатидюймового монитора мелковаты.

Звук тоже стал, если можно так выразиться, контекстно-зависимым: если весь экран занимает лес, вы слышите только пение птиц или журчание рек. Переместившись в город, можно услышать индустриальные звуки, причем они четко привязаны к имеющейся промышленности. Естественно, шумят и поезда - паровозы пыхтят, тепловозы гудят, а электровозы мягко жужжат.

А вот с музыкой этого не происходит; вообще-то, саундтреков много, и музыка не надоедает, но все мелодии взяты исключительно из американской жизни. Довольно странно бывает слышать разносящуюся над просторами Китая мелодию в стиле кантри. Впрочем, это уже придирки.

Заключение

Как видите, игра получилась интересной как для почитателей первого творения Сида Мейера, так и для новых игроков. Итоговая оценка несколько занижена только потому, что это своего рода римейк, и поставить ему высокий балл за оригинальность нельзя. Остальные же критерии заслужили самую высокую оценку.

Естественно, не обошлось в игре и без недостатков, основным из которых, пожалуй, является отсутствие возможности поиска городов. Время от времени вы получаете сообщение, что такой-то город установил премию за присоединение его к железнодорожной сети, но вот отыскать этот город в процессе игры иногда бывает непросто. Еще можно указать на несколько излишнюю "интеллектуальность" курсора при прокладке дорог. Малейшее движение мышки заставляет его изменять направление будущей трассы, так что иногда бывает трудно провести то, что вы задумали, особенно на мелкомасштабной карте.

Едва ли отечественных игроков может удивить почти полное отсутствие сценариев, посвященных российской истории. Воспользовавшись редактором, это упущение можно устранить самостоятельно. Думается, в ближайшее время такие сценарии появятся в Интернет. Во всяком случае, посоветуем всем заглядывать на сайт разработчиков :

(www.poptop.com),

там уже есть ссылки на сайты фанатов.

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность

Рейтинг 8.3

Время освоения: от 0.5 до 2 часов
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

BIB The Tall

Tides of War

"- И мы покупаем у Югославии дубленки?
- Нет, мы продаем Монголии глину".
Из анекдота о социалистической интеграции

Жанр	Стратегия
Издатель	GT Interactive
Разработчик	Devil's Thumb Entertainment
Требуется	Pentium 120, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM

А счастье было так близко! После первых минут знакомства с Tides of War затеплилась надежда, что вот оно - достойное продолжение Pirates! гениального Сида Мейера, сделанное с учетом достижений отечественных "Морских Легенд". Казалось, чего проще: взять лучшее от двух безусловных хитов, реализовать полученную смесь на новой технологической базе - и можно стричь купоны всеобщего признания. Увы, все обстоит совсем не так.

Два диска - две державы

Нам не известны причины, по которым разработчики решили вместо реального мира придумать аналогичное "нечто". То ли они побоялись задеть чьи-либо патриотические чувства, то ли им приглянулась возможность создавать произвольные боевые парусники... В результате, игроку предлагается взяться за роль начинающего морского офицера флота одной из двух морских держав - Anglish или Darn. Как несложно догадаться по названию, прототипом первой послужила Англия, а о прообразе второй красноречиво свидетельствуют кастильские кресты на парусах.





Игровой процесс состоит из миссий (которых порядка семи десятков), что, безусловно, упростило жизнь разработчикам, но не так уж и интересно для игрока. Выполнение каждого задания сопровождается своеобразным подведением итогов с выплатой определенной денежной суммы. Чем удачнее вы провели последние сражения, чем быстрее добрались до конечной цели - тем больше денег "капнет" на ваш счет. Да и полученные в ходе миссии ресурсы тоже останутся с вами.

Линейное прохождение игры может быть нарушено предложением "пуститься во все тяжкие" - стать пиратом. Как правило, оно поступает в момент захвата достаточно большого количества золота. Если вы думаете, что после этого получите свободу действий, - ошибаетесь. Просто начнется новая кампания, причем, что называется "с нуля". Вы потеряете свой бэттлшип или линкор, получите под начало примитивную посудину и вновь отправитесь решать очередную предначертанную задачу.

С другой стороны, в рамках каждой миссии игроку предоставлена относительная свобода. Вы можете даже совершить кругосветное путешествие, вот только стимула к подобным подвигам нет. Вы обречены плавать на том корабле, с которым начали выполнение задания. Вы не можете захватывать "призы", не говоря уже о том, чтобы сформировать какую-никакую эскадру. Вы даже не можете перевести команду на более привлекательный корабль, или прикупить его в очередном порту.

Все что вам доступно - апгрейд. Как правило - именно на него и тратится львиная доля полученных средств. Есть несколько градаций качества пушек, парусов и такелажа, ремонтных материалов, пороха, условий обитания команды. Да и офицеры могут быть поначалу полными новичками.

Причем, на вновь полученной посудине все будет именно по низшему разряду. Но! Открываете кошелек - и через несколько секунд на вверенном вашей заботе средстве передвижения и ведения боевых действий воцаряется полный ажур.

Будим морских волков

Предусмотрительный капитан должен еще в порту позаботиться о том, чтобы в море-океане у него было поменьше проблем. Для чего стоит проверить наличие в трюме предметов первой необходимости - пищи, боеприпасов, ремонтных материалов, деликатесов... да-да, для того, чтобы у команды было хорошее настроение, ее нужно лелеять и задабривать.

Вот что в этой игрушке привлекает сразу - так это интерфейс, в частности - подробный вид вашего корабля, на котором вы можете наблюдать состояние пушек (а на battleship'е их, к примеру, аж 136 штук), парусов, корпуса и т.д.

Продуманность схемы ведения морского боя заслуживает похвалы. Управление кораблем выполняется с помощью мышки, а вот ведением огня из бортовых орудий можно руководить посредством клавиш-стрелок на клавиатуре. И удобно, и не запутаешься при маневрировании.

Всего имеется три типа снарядов - большие ядра, картечь и книппеля (связанные цепью половинки ядер). Первыми удобно пускать корабли на дно (удавалось одним бортовым залпом battleship'а отправлять под воду сразу две каравеллы), вторые служат для отстрела личного состава, а третьи - для ведения огня по мачтам и парусам. Есть несколько режимов стрельбы - всем бортом, каждым вторым орудием, пушками по очереди. Можно также выделить определенную группу орудий, которыми вы и будете вести огонь (в этом случае - с помощью мышки).

Что касается команды, то она у вас состоит из "многостаночников" - все ваши подопечные могут выполнять любую работу - управлять парусами, стрелять из пушек или бросаться на штурм в составе абордажной группы или десанта.

После потопления корабля противника на поверхности остается шлюпка с добром, на которую нужно наехать - при этом содержимое лодки попадет в соответствующие отсеки трюма вашего корабля. Как показывает практика, значительно выгоднее брать корабли на абордаж, при этом добра можно награбить куда больше. Схема захвата корабля проста: сначала сносим жертве паруса, после чего производим несколько залпов картечью. Следующий шаг - заброс абордажных крючьев, подтаскивание корабля и отдача приказа заранее сформированной абордажной группе.

Можно, а иногда и нужно захватывать города. Делается это еще проще, причем в обязательном порядке расстреливаются все форты, иначе у вас при штурме погибнет слишком много людей.

Сплошные условности

Все хорошо в меру. Нельзя сделать все как в жизни - микроменеджмент способен отбить всякое желание иг-

рать. Но нельзя и слишком все упрощать, в этом случае играть тоже будет неинтересно.

Мне представляется, что разработчики Tides of War упустили несколько моментов, что существенно снизило играбельность.

Для чего было создавать такую огромную карту в 60.000 экранов? В результате некоторые миссии превратились в банальное наблюдение за тем, как значок корабля пересекает водный аналог Атлантического или Тихого океана. Тем более, что ускорение времени не предусмотрено. Ни разу не удалось побывать в шторме. Ночные миссии отличаются от дневных тем, что игрок хуже видит пиратские корабли. А сама ночь сродни полярной - уж как наступила, так до следующей миссии и протянется. Что же касается течений, то их проявление больше напоминает тормозящий баг в программе.

Интересно, что униформа подчиненных офицеров всегда одна и та же. Представляете - первый помощник главаря пиратской ватаги щеголяет в камзоле офицера флота Ее Величества. Хорошо еще, что создатели игры позаботились о том, чтобы "испанский" вариант сюжета отличался собственным набором физиономий и одежек.

Смешно смотрятся пироги с балансирами, производящие по вам бортовой залп из тяжелых пушек. Не менее забавно выглядят сообщения о том, что ваш линкор был взят на абордаж туземной пирогой, в результате чего погибло три матроса. Еще один повод для улыбки - доклад на фоне канонады об истощении корабельного запаса соленых галет.

Крайне бестолково ведут огонь форты - у каждого из них имеется сектор обстрела, и выпустить ядро в любом другом направлении форт не в состоянии. Поэтому стоит пробить маленькую брешь в обороне города - и его дальнейший захват превращается в последовательный перебор безопасных позиций для расстрела оставшихся укреплений. Тем более, что сносятся они с одного хорошего бортового залпа.

Возможность мгновенного ремонта в портовом городе позволяет творить чудеса. Кто, по-вашему, одержит верх в следующей ситуации: вы командуете линкором, на котором осталась половина команды, тяжелые ядра кончились, такелаж и паруса еле-еле позволяют ловить ветер, корпус разбит - часть пушек уже ушла под воду, с берега вас обстреливают два форта, а с моря приближается эскадра из дредноутов противника?



Правильно, победите вы. Для начала - остатками команды захватите находящийся под защитой фортов город, в нем наберете новобранцев, купите боеприпасы, *мгновенно* отремонтируете корабль, и, не меняя стационарную стоянку у самого пирса, расстреляете по очереди все дредноуты противника.

Сделайте нам красиво

Нет, это не Айвазовский. Помните, есть у маэстро полотно "Бриг "Меркурий" ведет сражение с двумя турецкими кораблями"? А еще залитые луной морские просторы на втором полотне, на котором этот самый "Меркурий" возвращается с победой? Так вот, в обозреваемой игрушке все намного примитивнее.

Кораблики сделаны хорошо, паруса поднимаются и опускаются, "следят" за ветром и хлопают, когда их "трогаешь" мышкой. При переводе канониров с левого борта на правый слышится дружный топот множества ног. Чайки кричат, мачты поскрипывают, пушки, как и положено, рявкают.

С CD подгружаются музыкальные темы, а в перерывах между миссиями - прокручиваются очень даже симпатичные avi'шки. Некоторые из них даже умудряются на протяжении полутора десятков секунд продемонстрировать вполне законченную историю. Кстати, все они записаны в открытом виде, впрочем, как и звуковые wav'ы.

В целом же, игровой экран выглядит неказисто. Однотонные берега, однотипные города и форты, синева воды да редкие киты, касатки, айсберги. Примитивные облачка, волна за кормой (причем - только за кормой вашего корабля, остальные волну не гонят). Во время боя картинка оживляется. Но незначительно. Раскаленные ядра светятся, да от горящих посудин поднимается дым. И все.

Музыкальное сопровождение игры не мешает, и не более того. Мотивы композиций связаны с традиционной музыкой выбранной страны. В момент подгрузки очередной темы с CD игра чуток притормаживает.

Поведение противника отличается однообразностью и предсказуемостью. Именно этот факт позволяет одерживать победу над превосходящими силами оппозиции. Правда, ваши люди тоже способны не выполнять ваши указания. Например, иногда вместо указанного поворота корабль продолжает двигаться прямо или даже поворачивает в другую сторону. Обусловлено это прежде всего с силой и направлением ветра, а также количеством задействованных для обеспечения маневра моряков. Вот в такие моменты вас и может настичь ненужный бортовой залп. К печальным и непредсказуемым последствиям способно привести и любое столкновение, ваш корабль элементарно может пойти ко дну, несмотря на все щелканья мышкой в попытках его отцепить.





А знаешь - все еще будет

Но явно не в этот раз. Нет, несмотря на все перечисленные недостатки я все же порекомендовал бы побаловаться в Tides of War всем тем, кто, погрузившись в Pirates!, забывал о смене времени дня и ночи. Игрушка позволяет получить моральное удовлетворение от мастерски проведенных победных сражений с превосходящими силами противника. И это, пожалуй, все, что в ней есть хорошего.

С одной стороны модель военно-морского бытия упрощена, с другой - в некоторых моментах прослеживаются излишества (игрок управляет и такими опциями как тип наказания моряков, режим тренировки абордажной команды, выбор деликатесов для меню корабельного кока, "расчасовка" вахт). Невозможность в полной мере распоряжаться плодами одержанных побед, сформировать эскадру, просто перевести всю команду на только-что захваченный корабль - все это не позволяют считать ToW удачной. Так, крепкий середнячок, на ошибках которого смогут поучиться создатели будущего шедевра. Уж не вы ли?

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Оригинальность	●●●●●●●●○○

Рейтинг 6.9

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Гуру Брамин

Magic&Mayhem

Жанр	Стратегия/RPG
Издатель	Virgin Interactive
Разработчик	Mythos Games
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
	Windows 95, 98

Вот. Взяло и свершилось. На глазах у изумленной публики под общим девизом «Не Сидом единым жив человек» состоялось событие, которое на фоне текущего развития игровой индустрии сильно напоминает чудо. Вышла игрушка, которая чувствует себя вполне комфортно и при этом имеет шансы не просто быть названной одной из лучших игр года, а занять место в пантеоне славы компьютерных игр вообще. Причем и в singleplayer-, и в multiplayer-аспекте - что, как вы понимаете, не совсем одно и то же. Что самое интересное, чудо произошло в самом заштампованном и «заклонированном» жанре - и Magic&Mayhem мало на что похожа. Если очень грубо - это удачная попытка сделать из идеи Magic: the Gathering нечто в реальном времени, сдобренная фирменными X-Com'овскими «феньками». «X-Com!», «Mythos Games!», «братья Голлоп!» - кто бы мог подумать, что подобные крики могут быть настолько себя оправдывающими. В Magic&Mayhem не нужно выискивать крупицы оригинальности. Для Magic&Mayhem не нужно находить оправданий «смелых экспериментов». Мне достаточно описать «правила» этой игры - и геймерам все будет понятно. По мне, такая ситуация - верный признак удачной игры. Игры, в которую мне не просто пришлось, но было приятно играть долго - достаточно долго, чтобы считать свой долг перед «Навигатором» и читателем выполненным. И даже после появления такого ощущения игра была и будет продолжена. Почаще бы так.



Картина мира

Так, авансы розданы: теперь к делу. На это раз мы исходим из такого факта: параллельные миры существуют, и контакт с ними существует тоже. Попасть из нашего в параллельный можно в определенных местах; о расположении этих мест знают, понятное дело, маги. И вот однажды один такой маг вызвал к себе на остров только что закончившего учебное заведение (не исключено, что высшее, и похоже, что магическое) племянника, а племянник прибыв, дяди не обнаружил. Вместо дяди была обнаружена летательная машина (1 шт.), Grimoire и Pormanau (по 1 шт; значения терминов будут разъяснены позже) и дядин ворон, он же наш ментор, он же наш тутор, он же мозгокапатель в начале каждой миссии (тоже, соответственно, 1 шт. - ворона, не миссии). Все в состоянии боевой готовности. Племянник (по имени Cornelius, кстати) садится в дирижабль и совершает болезненное падение на почву параллельного мира. Его путешествие в поисках дяди начинается с расстрела какого-то монстра фаерболами, и это не случайность - мирной деятельности предстоит мало. (Кстати, что-то есть от хорошей литературы во взаимодействии дяди и племянника. Наверное, дело в моем просто хорошем отношении к игре, но спасать миры и прямых потомков/предков надоело, а тут - пустячок, а приятно).

Три мира, по десятку территорий в каждом; уже на первой нас встречает какая-то сволочь, даже не желающая вступить в переговоры. Сволочь создает монстров, мы, как можем, отвечаем тем же; если мы оказываемся ловчей, сволочь сообщает, что дядя наш тут пробегал и ушел из ее, сволочи, лап; но там, дальше по сюжету, дядю ждет еще более сильная сволочь, от которой дяде точно не уйти. Вот так мы по сюжету и продвигаемся - благо, история придумана интересная, сволочи (как и немногочисленные



союзники) расставлены по карте и истории весьма удачно и располагают весьма неплохими репликами. Диалоги качественны. Повороты очень качественны - ловушки, пьяные викинги, некроманты, помощь угнетенным народам; даже захватывает местами. Мифология, отличная от толкиеновской, действительно с непривычки радует. Единственный недостаток - линейность; но недостаток этот - в чистом виде формальный. При таком игровом процессе никакая линейность не страшна.

Тот, который Mayhem

Итак, путешествие по уровню мы начинаем с некоторым набором заклинаний (откуда он берется - ниже), и определенным количеством жизни и маны. Заклинания делятся на summon'ы монстров, непосредственного действия (фаерболы-молнии) и «заклятья» (усиление/ослабление/замедление и т.д.) Как правило, наша основная задача - замочить такого же волшебника, как и мы, который отличается только набором заклинаний; однако вокруг болтается столько посторонних монстров - враждебных, реже - союзных, - что создается впечатление не классичекого deathmatch'а, где нас с врагом выбросили арену и сказали: «Разбирайтесь», - а густонаселенного мира, где мы - так, сбоку припека: конечно, тотальный геноцид учинить вполне в наших силах, но по сути и Cornelius, и его противник - не единственные формы жизни.

Ни мана, ни жизнь сами по себе не восстанавливаются. Большая часть «рядовых» бонусов, разбросанных на территории восстанавливают жизнь (кстати, такие бонусы могут подбирать и монстры - тогда предмет автоматически телепортируется вам), и только один - ману. Впрочем, если жизнь себе можно добавить еще разве что cure'ом, то мана, основной ресурс в игре (кроме ее продуктов у вас есть еще только палка, которой вы даже двум-трем эльфам как следует больно не сделаете), добывается вполне централизованно: из Circles, кажется,

of Power. Такие circle'ы находятся на карте в количестве нескольких штук (много не надо: если вы контролируете три - коммунизм наступил), хорошо видны на minimap'е и при нахождении на circle'е любого подконтрольного вам существа, равно как и вас самих, запасы маны пополняются. Соответственно, «удержать высоту» иногда - лучший способ пройти миссию, и если AI об это осведомлен - придется попотеть.

Сам процесс напоминает классические RTS - только «юниты» у вас существенно более штучные - и с точки зрения уникальности их характеристик, и с точки зрения небольшого их количества. Отряд единорогов - это что-то противоестественное; возможно, в multiplayere'е это когда-нибудь и будет практиковаться, но духу «просто» игры противоречит. Тактические ходы, правильная расстановка войск, своевременная атака и такой же cure - и враг повержен. Веселья придает тот факт, что для победы достаточно уничтожить вражеского волшебника - а это, в общем, можно сделать и фаерболами. Или двумя единорогами: догоняя одним и перекрывая дорогу другим - summon'ы же действуют на некотором расстоянии. Или по-простому, уничтожив предварительно всю его армию - но сделав это в узком проходе, использовав вертушку, пробивающую насквозь и отражающуюся от стен - обратно, то есть. Главное, самому отойти. Или... Впрочем, стоп. Так можно долго, и этот оттяг мне еще предстоит при написании guide'а. Основная мысль - игра достаточно неторопливa, чтобы думать: и хотя, конечно, найдутся умельцы и мастера мыши, которые будут все делать с недоступной массам скоростью, одного singleplayer'а хватит для того, чтобы порадовать массы.

В singleplayer'е просто еще и неплохой AI - причем четко зависящий от выбранного уровня сложности. Уровень выбирается перед каждой миссией (!), AI ведет себя очень поразному (в первую очередь, это выражается в том, сколько времени он вам дает «на разгул», но и с источников маны он, как уже было сказано, вышибать умеет; и этим «интеллект» не исчерпывается), в общем, удовольствия - море. Для каждого игра получается своей игрой - именно потому, что уровень сложности может меняться по ходу дела: застрять трудно, попробовать свои силы в более крутых, чем до сих пор, задачах - можно. Если учесть тактическое разнообразие, получается игра, которую можно дарить с чистой совестью.

Да, и еще о разнообразии: карта иногда (закономерность пока не отследил) генерится «отчасти случайно» (то есть в общем это она же, но встречаются вполне значимые для выбора стратегии изменения). Бонусы разбрасываются «по-новой» еще чаще, чем меняется карта (кстати, похоже, в старших миссиях «случайное разбрасывание» более распространено, чем в младших). Кстати, сами бонусы - это не только «восстановители» жизни/маны, но и summon'ы монстров или аналоги voodoo dolls - фигурка, скажем, эльфа, при втыкании в которой иголки всем эльфам на карте делается нехорошо. Ну, и особые предметы - Campanniform Bells, например, заставляют все undead'ов замереть. Используются четыре раза. Встречаются как квестовый предмет.

Тот, который Magic

Теперь о самом интересном. Тактика, стратегия и баланс - это все вилами на воде писано (пусть вполне четко и хорошо заметно, но на воде); а вот система магии в Magic&Mayhem - это вещь четкая, понятная и достойная всяческого уважения. Достойная буквально восторженных визгов. «Я так... думаю» (copyright «Мимино»).

Итак, вышеупомянутый Portmaunau - это маленькая лаборатория, в которой перед каждым боем мы создаем набор заклинаний. Основными «ингредиентами» являются особые предметы, встречающиеся в единственном числе. Каждый из них, помещенный в один из трех амулетов - Law, Neutral, Chaotic - дает заклинание; количество заклинаний, таким образом, ограничивается количеством предметов и количеством амулетов. Alignment амулета, хоть и называется Law-Chaotic, по сути представляет собой Good-Evil: как в Chaos поместишь - так какой-нибудь зомби, или чума, или Raise Dead получается; как в Law - так что-нибудь откровенно белое, пусть и не очень пушистое - жанр не тот. Фокус в том, что предметы не повторяются - и использовав нечто на одно заклинание, два других ты теряешь безвозвратно. Все. Остальное - на вашей фантазии. Сами представьте себе, насколько интересно подбирать идеальный набор - особенно когда разок завалился и уже знаешь особенности миссии. Да, еще добавлю, что монстры и заклинания действительно очень разнообразны. Представьте, какой multiplayer!

Итоги

Что тут говорить! Голлопы делают свое дело, и как выясняется, multiplayer они тоже умеют. И вообще все умеют - дальше можно уже ничего не говорить. Multiplayer словами не опишуем. Мы с Alrick'ом ночью сели писать и поснимать картинки. Когда через час-другой - осознавалось плохо! - мы, пошатываясь и расслабленно хихикая, встали из-за машин, то осознали, что картинок снято - штуки. Одна - заставка. И подробнее о multiplayer'е говорить бессмысленно. Подробнее - только в guide'е.

Да и вообще слова здесь лишние - и не только в случае с multiplayer'ом,





в котором поверх изумительной игровой базы можно устроить какие угодно настройки карты - от количества жизни до плотности бонусов. Multiplayer на высоте - но все очевидно безупречно и с остальным. Singleplayer - как уже было сказано, тоже на высоте. Интерфейс - как в лучших домах, включая shortcut'ы. Графика - посмотрите на шоты: легкая ушибленность Hexplore'ом каши не портит. Звук - почти «на пять»: все идеально, только речи нет. История и элементы RPG (персонаж по прохождении миссии получает некоторое количество exp'ы и апгрейдит ману/жизнь/количество амулетов) - «на ура». Дизайн - почти не оторваться. Наконец, энциклопедия (Grimoire) - читать можно как отдельное произведение, а оформление - опять-таки см. шоты. Что тут говорить...

M&M я могу смело порекомендовать подавляющему большинству моих знакомых. И попробую выбить из редакции побольше картинок на полосы. Рассмотрите и убедитесь - в это можно и интересно играть. И в это будут играть - причем долго: новая звезда, непохожая на предыдущие и при это соединяющая в себе лучшие стороны компьютерных игр, с нами.

Игровой интерес ●●●●●●●●●●
Графика ●●●●●●●●●●
Звук и музыка ●●●●●●●●●◐
Оригинальность ●●●●●●●●●●

Рейтинг 9.9

Время освоения: от 0.5 до 2 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Леонтий Тютелев

EA Sports - 99
Нехорошие тенденции

Поклонники спортивных симуляторов – люди зависимые. Засилье клонов и конкуренция в жанре им только снятся. Виной всему американская компания EA Sports. «Диктатура» этой команды на рынке спортивных игр длится без малого пять лет. И, надо сказать, за этот срок программисты добились многого. В частности, того, что «сторонние» компании стали простонапросто обходить сторонкой и без того специфический жанр, и практически все «симуляторы не от EA Sports» за последние два-три года можно было без зазрений совести отнести к неудачным попыткам сомнительных «искателей славы» пошатнуть непоколебимые позиции лидера.

Может показаться, что такое положение абсолютно не радовало «проспортивное» игровое сообщество. Однако стоит копнуть глубже и выяснится, что на самом деле эта, отчасти парадоксальная, ситуация игроков вполне устраивала. Ведь каждая новая спортивная игра от корифеев жанра была (для своего времени) настолько законченным и глубоко продуманным явлением, что на ее освоение уходили месяцы. Ну, а если вспомнить, что таких проектов было ежегодно по три (американский футбол и бейсбол не в счет), то срок ожидания (нового пополнения) длиной в год уже не казался бесконечным.

Ничто не предвещало беды. Журналисты каждый год удивлялись плодовитости EA Sports, игроки радовались ключевым изменениям. Сначала мы увидели трехмерную площадку и разнообразные положения камеры, затем полигонных игроков. Далее пришла поддержка 3Dfx...

И вот наступил год 1998, а точнее, его осень – своеобразное «Рождество» для поклонников виртуального спорта. И мы получили очередные подарки от любимых разработчиков. Первым объявился хоккей, затем – баскетбол, далее – спорт номер один, футбол.

Казалось бы, радоваться надо, однако на душе, с позволения сказать, кошки скребут. Так где же подвох, в чем проблема? Только в том, что перед нами вдруг объявилось то самое (не)хорошо забытое старое, которое позиционируется ныне авторами как нечто новое.

Чудная графика и множественные «снятые движения» не могут скрыть главного – суть игр (точнее, те принципы, которые позволяют побеждать в творениях EA Sports) почти не изменилась. Начинка и физическая модель поразительно напоминают прошлогодние творения. И если в случае с футболом (кстати, третий симулятор за год – стахановские темпы!) и хоккеем все относительно благополучно, то явно клонированный баскетбол своим содержанием просто огорчил.

В такой ситуации остается лишь завидовать новичкам, да тем, кто никогда по-настоящему не увлекался спортом от EA Sports – они, безусловно, получат громадное наслаждение от знакомства с результатами многолетних экспериментов компании на ниве спортивных игр. А что остается нам, бывалым ветеранам?..

NHL 99

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	EA Sports
Разработчик	EA Sports
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Multiplayer	Сеть, модем

Не сочтите за банальность, однако другой фразы, кроме этой, потрепанной и заезженной, на ум не приходит. Время летит быстро. Еще свежи воспоминания о том, как в мои руки попал красивый новенький «бокс» с NHL 98. Кажется, будто вчера вставил я его в CD-ROM, предвкушая приятную встречу с очередным шедевром от EA Sports. Вспоминаются времена, когда ускоренная графика казалась чудной и необычной вещицей...

Но время летит, и на носу конец года 1998, а на повестке дня - NHL 99. Технологии уже сделали стремительный, вполне уместно будет сказать, семимильный шаг вперед, и размытыми полигонами можно удивить разве что доставленного из прошлого современника расцвета игрушек в разрешении 320*200. Да и вообще, двадцать четыре «мега» «трехмерной» памяти «в одной упряжке» теперь не кажутся нам дикой роскошью, а являются отчасти доступным средством графической акселерации. Вот в это непростое время и появляется NHL 99...



Если вы думаете, что я клоню к тому, что EA Sports в чем-то схалтурили, что очередная серия «мыльной оперы» под маркой NHL Hockey дала слабину и обозначит своим появлением закат эпохи беспредельного властвования на рынке спортивных симуляторов этой удачливой компании, то вы одновременно и правы, и сильно ошибаетесь. Игра не принесла нам принципиально новых решений, но качество от этого не пострадало. Уважаемые любители хоккея, радостно потирая руки в ожидании месяцев общения с лучшей на ближайший год хоккейной игрой, дисциплинированными толпами едут в фирменные магазины за «лицензионным хоккейным ПО». Тем, что по тридцать долларов за штуку. А, может быть, ввиду острого финансового кризиса, от безысходности, идут на святотатство и обогащают пиратов, приобретая у тех диски с лихими и безграмотными рекламными девизами?..

Хорошая фильма

Пожалуй, среди спортивных игр «большой тройки» от EA Sports хоккейные произведения обладали самыми интересными вступительными видеороликами. Эти минишедевры прекрасно демонстрировали всю агрессию, динамику и, разумеется, красоту

североамериканского хоккея. Причем первый пункт выглядел, в некоторой степени, доминирующим. Если отталкиваться от предложенного тезиса, следует обратить внимание на то, что новая игра начинается несколько странно и нестандартно. Звучит спокойная композиция (от Wallflowers), и нам показывают лучшие моменты прошедшего сезона. Возникают предположения о «смене ориентации» NHL 99. От перманентной заокеанской борьбы, в которой отдается явное предпочтение «входу в зону по-канадски», - к филигранной комбинационной манере ведения матча европейцев. Впрочем, скоро становится ясно, что в игре без труда уживаются оба подхода: задушевную мелодию сменяет привычная агрессивная музыка, и нашему вниманию предлагают лучшие приемы из арсенала американских «полицейских». Размашистые комбинации уступают место трудовым голам «с пятачка».

Совсем не странно, что после такого «кина» мы оказываемся в основном меню игры. Складывается впечатление, что оно несколько упростилось и стало более удобным. Дальнейшее общение с игрой это только подтверждает. Кстати, интерфейс очень оригинально анимирован. К примеру, если некоторое время удерживать мышку на надписи season, то появится маленькое окошко с правой стороны опции, демонстрирующее тот или иной памятный момент предыдущего регулярного чемпионата.

Сразу отмечаешь единственное новшество. Называется оно тренировкой и позволяет отработать каждый аспект хоккейного мастерства, начиная от освоения индивидуальных действий хоккеиста и заканчивая розыгрышем численного преимущества. Полезная штука.

Как повелось, в вашем распоряжении двадцать семь клубов NHL, включая новичков из Нэшвилла, и возможность игры за сборные по европейским правилам. Можно сотворить свою собственную лигу, определив в ней количество команд и схему плей-офф. По традиции, изменению подлежат правила. Ну и, наконец, появился дополнительный уровень сложности.

Погружение в движение

Игрок, знакомый с предыдущими частями золотой хоккейной серии, а особенно с той, что посвящена прошлому сезону, сразу отметит существенные изменения в ритме игры. Скорости чуть уменьшились, ускорения отныне более натуральны, да и управление стало специфичней. Хотя общие его принципы так и остались в неприкосновенности. Все основные действия умещаются в четыре кнопки (не считая клавиш движения) – это бросок, ускорение, специальный прием и пас. Помимо этого, на геймпад или клавиатуру можно «навесить» множество других полезных штучек, перечислять которые попросту не имеет смысла, потому как любой, знающий толк в хоккее, человек мгновенно сообразит, что к чему. Стоит заметить, что при зажатой клавише броска возникает индикатор силы удара по шайбе, и для того, чтобы сделать обманное движение (ложный замах), необходимо, не отпуская указанной кнопки, нажать на передачу.

Однако мы уходим от темы. Вернемся к игре. Если в прошлогоднем произведении можно было заметить некоторые отголоски аркады, то в рассматриваемом симуляторе их практически не наблюдается. Игроки не так стремительны, и прорваться, к примеру, через двух защитников для хоккеиста с шайбой стало архисложной задачей, даже на третьем уровне сложности. Вратари действуют более умело – ближний угол уже не ахиллесова пята голкиперов. К тому же, теперь стражи ворот предпочитают ловить и сразу накрывать несильные броски, а не отбивать их перед собой, создавая напряженные ситуации на пятачке, как это было в NHL 98.



■ Этот фантастический гол с центра площадки мне удалось забить однажды. Шайба по-футбольному опустилась за спиной вратаря, и тот не смог ничего поделать





■ С Сергеем Федоровым лучше не связываться, особенно, если вы – швед... и пусть вас не вводит в заблуждение миролюбивое выражение лица этого хоккеиста

Резко возросло количество буллитов. Силовые приемы исполняются хоккеистами более четко. Нередко в ситуации, когда происходит выход один на один, опоздавший защитник грубо толкает в спину форварда, зарабатывая штрафной. Впрочем, реализовать такое наказание, как и в настоящем хоккее, нелегко. Даже при вратаре среднего пошиба. А уж если «в раме» стоит супермен, подобный Доминику Гашеку...

Доставляет наслаждение грамотная игра нападающих. Передачи выполняются четче, игра в одно касание приносит массу приятных впечатлений. Замечен, кстати, неплохой способ взятия ворот при сбрасывании. Центрфорвард откидывает шайбу стоящему позади себя игроку, и тот "с лета" производит щелчок. В момент, пока шайба достигает бросающего и затем от него летит в сторону ворот, происходит логичное движение остальных хоккеистов. В результате нередкого рикошета получается так, что, вратарь, двигаясь в противоположный угол, изумленным взглядом провожает нелогичный гол в свои ворота.

В цене скорость и техника. Быстро убежать от защитников, «стрельнуть» как можно сильнее по воротам, в на-



■ Слабое место Хабибулина – «девятки»



дежде на то, что голкипер отобьет шайбу перед собой, и четко сыграть на добивании – вот ключ к успеху в NHL 99. Раскидать вратаря с помощью финтов трудновато, а предугадать отскок после супер-броска почти невозможно. Но не стоит забывать и об игре в пас. Нередко грамотная передача вразрез решает половину проблем с нападением, а отброс шайбы назад, накатывающемуся игроку, способен застать вратаря врасплох.

По заявлениям создателей NHL 99, в процессе работы над игрой было уделено пристальное внимание физической модели поведения шайбы. Следует признать, что плоды работы дают о себе знать. Несмотря на свою спрайтовую сущность, шайба стала более живой и многогранной в своих перемещениях. Отскоки от бортов, внезапные рикошеты – все зто несказанно разнообразит и без того динамичную игру.

Продолжая разговор о тактике, нельзя не упомянуть о необходимости постоянно проводить стремительные контратаки при игре в меньшинстве. Компьютер таким приемом пользуется весьма неохотно (зто проблема не только хоккея от EA Sports – достаточно вспомнить нежелание игроков под управлением AI бежать в отрыв в NBA Live 98 и 99) и предпочитает играть на отбой. Сам же нередко увлекается давлением на ваши ворота, имея численное преимущество. Поэтому поставьте в бригаду penalty killing (для игры в меньшинстве) быстрого хоккеиста, вроде Павла Буре или Тео Флери, дабы затерроризировать оборону соперника внезапными контрвыпадами.

Что же касается искусственного интеллекта в целом, то следует признать его состоятельность. Команды



имеют свой игровой почерк и даже в чем-то приспосабливаются к вашей манере вести поединок. Если не ждать от компьютера невозможного (например, неожиданной импровизации), то можно охарактеризовать AI как в достаточной мере сильный.

Это что касается действий противника. А как там управляемые компьютером члены вашей команды? Тут по-прежнему не все столь гладко. Защитники нередко играют по своим правилам, не усердствуя в подстраховке, а форварды порой раздражают ненужным залезанием в офсайд и медлительностью при выходе из зоны соперника.

Лучше, но хуже

Давайте поговорим теперь о внешности подопытного. Здесь возникают чувства несколько противоречивые.

Разумеется, все улучшено и подогнано. Лед блестит, а на смену нелепым теням пришли красивые отражения игроков в начале периодов. Почему только в начале? Потому что позже, ближе к концу периода, поверхность льда изнашивается. Впрочем, зто уже было.

Далее обнаруживаем, что на смену сплошной текстуре трибун пришли отдельные, аккуратно вырезанные для каждого ряда изображения людей. Подобный зффект как бы увеличивает трехмерность, однако существенно влияет на скорость вывода картинки.

Не обошлось и без столь популярных нынче зкспериментов с динамическим освещением. Перед началом матча прожекторы под потолком устраивают безумную пляску, и по трибунам скользят лазерные проекции змблем клубов-хозяев поля.

Чуть выше я обмолвился о противоречивости возникающих чувств, а сам пока только хвалю графику. Так в чем же дело? А в том, что не совсем понравились модели хоккеистов. Иногда, при исполнении того или иного движения, очертания спортсменов становятся настолько угловатыми, что невольно вспоминаются первые шаги программистов в области создания трехмерных моделей (на ум приходит NHL 97). Возможно, зто смахивает на придирки «ожиревшего» геймера, но все же, по сравнению с World Cup 98, бесспорным королем анимации, вышедший несравненно позже NHL 99 в чем-то проигрывает.

Единственное, пожалуй, к чему нет абсолютно никаких претензий, - зто звук. EA Sports сработали в своем стиле.

Ненужные выводы

Знаете, очень не хочется делать какие-либо выводы, ибо и так всем все понятно. Даже несмотря на то, что новое творение во многом повторяет основные принципы предыдущего хита, нельзя отрицать тот факт, что перед нами очередной «хоккей номер один» на сегодняшний день. Естественно, в игре есть изъяны. Но они настолько незначительны на фоне общей качественной проработки всего остального, что просто тонут в бескрайнем океане неоспоримых достоинств. У игры не будет конкурентов – зто бесспорно. Играть полгода, а потом ждать NHL 2000 – такова задача уважаемых поклонников хоккея в виртуальном его воплощении на ближайший год. Быть может, за зто время программисты сподобятся создать действительно оригинальный проект.

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●●○
Управление	●●●●●●●●●○

Рейтинг 8.3

Время освоения: от 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

NBA Live 99

The more s$#t changes,
the more s$#t stays THE SAME...
House of Pain

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	EA Sports
Разработчик	EA Sports
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II, 32 Mb RAM
Multiplayer	Сеть, модем

В далеком девяносто пятом году состоялось мое знакомство с первым баскетбольным произведением от компании, которая впоследствии стала законодателем мод в жанре спортивных симуляторов. Платформа называлась SEGA Megadrive2, а игра, соответственно, NBA Live 95. Радости от встречи не было предела. Предлагаемые тогда новшества казались поистине фантастическими. Это была первая любовь, которая, как известно, остается на всю жизнь.

Объект привязанности со временем видоизменялся, рос ввысь и вширь. NBA Live становилась своеобразным электронным справочником-игрой-тренажером. Каждые следующий сиквел привносил в серию что-то свое, что-то особенное. Последней вехой стало прошлогоднее произведение. NBA Live 98 одарил нас современным графическим «движком» с поддержкой 3Dfx (что сделало игру просто несравнимой с ранними творениями) и новой физической моделью (этот термин применим не только к колесным и воздушным симуляторам). Игра продержалась на моем винчестере больше восьми месяцев. За это время я изучил ее до мельчайших подробностей. Без ложной скромности скажу, что выиграть на самом высоком уровне сложности у Chicago Bulls с правилами simulation в финале плей-офф с перевесом в 40 очков было плевым делом. В общем, хорошая была игра. А самое главное – оригинальная (как и все предыдущие части).

Но уже упомянутая выше беда все же пришла. И почему именно баскетбол пострадал больше всего, почему именно эта игра претерпела наименьшие изменения? Впрочем, можно сказать и несколько иначе – произошло то, что и должно было когда-нибудь произойти. А именно: американская команда сподобилась выпустить не то чтобы копию, а самый что ни на есть «клон». Я был очень разочарован, когда на второй день общения с новым баскетбольным проектом EA Sports одолел в регулярном чемпионате Utah Jazz (вторую команду по рейтингу, между прочим) со счетом 155:95. На уровне сложности superstar/simulation...



Симулятор несуществующего первенства

Признаться, из-за неурядиц за океаном (на момент написания статьи договор между владельцами клубов НБА и игроками подписан не был) возникали серьезные опасения за судьбу игры. Ведь традиционно и NHL, и NBA Live своим выходом предвещали скорое начало регулярных чемпионатов североамериканских лиг. На деле все вышло куда как более прозаично.

Зачем терять верную прибыль из-за того, что кто-то там не может поделить деньги, не имеющие к нам никакого отношения? Наверняка, именно так подумали в руководстве EA - и не прогадали. Ведь любители спорта соскучились по большому баскетболу, пусть виртуальному. Сроки выхода произведения остались прежними. Но, тем не менее. Складывается парадоксальная ситуация. Игрушка посвящена первенству, которого пока не существует в природе.



■ Деннис Родмон – индивидуольность доже в компьютерной игре

Еще одно следствие, вытекающее из продолжающегося локаута, – отсутствие у массы свободных агентов контрактов с клубами породило новый минус в игре. А именно: составы команд воссозданы в соответствии с положением на первое июля 1998 года. Все это, разумеется, бонусов произведению не добавляет.

Медленно шуршит

Не упомянуть предстартовый видеоклип нельзя и тут. Динамичное действо, где очень короткие игровые фрагменты ушедшего сезона перемежаются с компьютерными эффектами и танцами девочек из групп поддержки, принимается «на ура». Причем предпочтение отдано именно девушкам. Признаться, после просмотра такого фильма поднимается настроение и хочется вершить великие дела, но...

Мы попадаем в интерфейс, и постепенно веселый порыв уступает место скрежещущему зубами раздражению. Нет, внешний вид основного меню неплох, в чем-то даже оригинален. На фоне представительной спортивной арены демонстрируются опции. Важно другое. Как все это нам преподносят.

А преподносят очень медленно. Ставка сделана на эффект уезжающих вглубь экрана и приезжающих с разных сторон окон. Занимательно, не спорю. Но кто вам, дорогие разработчики, сказал, что это не утоми-

тельно? Пока одно окошко уезжает, а другое приезжает (сопровождается процедура шуршанием), проходит уйма времени. Этот долгий процесс так надоедает (к слову, компьютер у меня не тормоз), что хочется в сердцах ударить по чему-нибудь. Сильно. Но держим себя в руках...

К морю

...Ведь профессия призывает быть объективным. Поэтому, предположим, что кому-то понравится такой... х-мм, спокойный интерфейс, и познакомимся лучше с игровыми возможностями.

Выясняется, однако, что знакомиться тут практически не с чем. Все это мы уже знаем и видели не раз. И сезон, с устанавливаемым количеством игр. И плей-офф, с возможным изменением системы розыгрыша. И товарищеские встречи между клубами NBA и «Сборными всех звезд» Востока или Запада. Multiplayer плюс конкурс трехочковых бросков – на закуску.

А на десерт – новшество – тренировка. Приятный и интересный вариант игры. Вы выбираете любимого профи и отправляетесь на открытую площадку, что находится на берегу моря. Под соответствующие уличные шумы, на виду у нескольких зевак, игрок волен заниматься, чем угодно. Тренировать броски сверху, трехочковые, финты или проходы. Увы, в гордом одиночестве.

К сожалению, авторы проморгали хорошую возможность сделать свое произведение более интересным, внести в игровой процесс столь необходимую свежую струю. Ведь можно же было устроить соревнование «один на один» или «два на два» на улице! Поиграть в стритбол, управляя звездами лиги. Наверняка этот режим оказался бы особенно привлекательным при игре против живого оппонента за одним компьютером. Но, увы...

NBA Live 99 располагает все теми же четырьмя уровнями сложности и двумя типами правил. Если включить аркадный вариант, то перед нами предстанет отдаленное подобие NBA Jam. Игроки будут взлетать выше верхнего края щита и уверенно «колбасить» мяч сверху. Сомнительное удовольствие, непонятно зачем впихнутое в серьезный симулятор.





Взгляните на эпиграф

Начинаем сезон. Некоторые опции новы. Например, можно включить возможность игры с «активным компьютером». То есть, обмены будете проводить не только вы, но и искусственный интеллект. Со временем на ваш адрес придут предложения от конкурентов. Можно установить ограничения на трансферную деятельность. По окончании сезона игра не прекратится, если вы не отключите соответствующую опцию, все начнется снова. Впрочем, все это частности, которые не делают погоды. Такие, как и возможность установить любую продолжительность четверти (7, 8, 9, 10 и так далее минут), и скорость секундомера. Нам важны изменения непосредственно в геймплее. А их, как показывает практика, почти нет.

Игровой процесс все так же основан на принципе «fast break only» (только быстрый отрыв). В прорыв с желанием бежит вся наша команда (один из немногих положительный моментов в действиях искусственного мозга). А оппонент стоит и «разводит руками», – AI уже здесь проявляет свою полную, иногда граничащую с абсурдом, несостоятельность. Но давайте по порядку.

В прошлогоднем творении было два способа начать быструю контратаку. После подбора на своем щите или перехвата. Последний метод являлся наиболее предпочтительным. Перехват выполнялся практически в каждой второй атаке соперника. Надо было лишь встать на линию мяча и выпрыгнуть. Игрок автоматически ловил неточный пас. Второй способ пришел из первых игр серии. Он заключался в том, что необходимо было ускориться и как следует «дать в кость» противнику с мячом. Тот терял равновесие, а заодно, и мяч. Вероятность фола в таком случае равнялась 50%, но ведь другие 50% принадлежали перехвату!

В новом произведении все не-







сколько иначе. Игроки очень часто самостоятельно пресекают попытки оппонентов подобраться поближе к кольцу, да и «бортануть» неприятеля не представляется возможным. Впрочем, есть кнопка steal, и она помогает. Но как бы то ни было, что-либо противопоставить постоянным контратакам и быстрому нападению компьютер не в силах. Бешеный ритм встречи приводит к разгрому AI.

Абсолютно не радует ситуация с бросками сверху. Во-первых, их исполняет каждый, «кому не лень». У меня, например, чуть глаза на лоб не полезли, когда белый ветеран «Юты» – Хорнасек, уверенно оттолкнувшись с двух ног (так забивать гораздо сложнее, нежели с одной – из собственного опыта), в силовой манере вколотил мяч в кольцо. При любой возможности способный забить сверху игрок ею пользуется. Бесспорно, это красиво, в этом заключается прелесть баскетбола. Но ведь перед нами симулятор, а не аркада. И когда в первой четверти ты заканчиваешь пятнадцатую кряду атаку смачным «слэмом», становится скучно. И почему в арсенале игроков лишь один вид slam-dunk с одной ноги («томагавк» одной рукой)? Ведь в жизни забивают, отталкиваясь с двух ног, преимущественно тяжелые форварды и центровые, а более подвижные низкие баскетболисты прыгают с одной.

Что касается технологии Motion Capture, то говорить о достойном уровне ее исполнения можно лишь в случае, когда речь заходит о заранее просчитанных фазах движений. А если посмотреть на то, как разыгрывающий под управлением компьютера ведет мяч в позиционном нападении, становится просто обидно. Дерганые движения, переводы не к месту, какие-то скольжения. Нет, определенно не этого ожидал я от EA Sports...

Ну, и последний минус. Компьютер все так же неохотно пользуется быстрым отрывом и ранним нападением (но все же чаще, чем раньше – и это маленький плюс), отдавая явное предпочтение долгим розыгрышам комбинаций с последующим, зачастую сложным, средним броском. Он не прочь «притормозить». Если оставить компьютерщика одного на трехочковой дуге, тот сначала подумает, а стоит ли бросать, не противоречит ли это общекомандным интересам, и лишь потом может отчаяться на попытку (а может и не).



Здесь лучше

Если выставить на максимум все установки и запустить игру на мощной «машине», то эффект на очевидцев произведен будет. Это однозначно. В игре вы обнаружите несколько «потрехмерневшие» анимированные трибуны, световые эффекты, красивые модели баскетболистов.

EA Sports, как обычно, сильны в воссоздании казалось бы, малозначимых, но приятных мелочей. Например, логотип NBA, наклеенный в углу щита, или защитная резинка, протянутая по его нижнему краю. Появились плоские изображения скамейки запасных, вместе со стоящим рядом тренером, и названия арен на паркете. При заменах баскетболисты не переодеваются «в шкуру» друг друга прямо на площадке, как это было раньше, а чинно шагают к скамейке (они научились ходить).

Обещанное авторами новшество с тридцатью выражениями лица на деле оказалось не столь впечатляющим. Да, игроки приятно улыбаются, моргают глазами, что-то бормочут, по-детски открывая рот. Однако уровень исполнения оставляет желать много лучшего. Ведь из-за экспериментов с выражением лица многие спортсмены абсолютно не похожи на свои реальные прообразы. Да и при игровой камере все эти нюансы почти незаметны.

Хорош звук. Смесь джаза и фанка в основном меню. Вой трибун, выкрики со скамейки, разговоры на площадке, стадионная музыка во время игры. Придраться к чему-либо здесь трудно. Кстати, появился новый комментатор. Более уравновешенный, но местами неспокойный.

I DON'T love this game

Да, подвели нас любимые разработчики. Игра у них вышла хоть и хорошая, однако, абсолютно неинтересная для тех, кто досконально изучил предыдущую версию (я к ним и отношусь). Будь моя воля, стоять бы сейчас в графе «игровой интерес» «шестерке». Но, как я уже говорил, приходится оставаться объективным и сознавать тот факт, что подобных фанатов не так и много. А те, кто иногда играл на среднем уровне сложности в NBA Live 98, не без удовольствия поиграют в 99.

Графика и звук – вот единственное, что сработанно на уровне EA Sports. Эти компоненты, безусловно, вытягивают произведение американской конторы на более высокий рейтинг.

В целом же неплохо. Однозначно лучший баскетбольный симулятор современности, – а жаль... что в таком виде.



FIFA 99

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	EA Sports
Разработчик	EA Sports
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Multiplayer	Сеть, модем

Футбольные проекты EA Sports всегда относились к числу лучших представителей игр спортивного жанра. Их всегда покупали и будут покупать, даже если перед нами третий симулятор из теста (движка) годичной давности. Поэтому давайте закончим ненужное вступление и обратимся к игре.

Клубное движение

Уходящий год прошел под знаком чемпионата мира во Франции. И оба футбольных творения от EA Sports, как ни странно, были в большей или меньшей степени посвящены мировому первенству. Сначала – «Дорога



■ Судья, разумеется, неумолим...

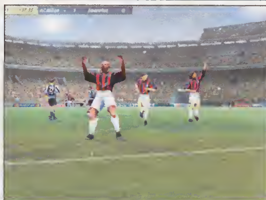
к мировому кубку», затем непосредственно «Мировой кубок». Все сборные и сборные, кругом одни сборные. Это порядком поднадоело. Хотелось клубов, трансферов и кубков. Европейских кубков.

Еще раз выяснилось, что в EA Sports работают люди, довольно чутко улавливающие перемены в настроениях игроков. Мысли из предыдущего абзаца словно были подсмотрены разработчиками наперед, и в итоге мы получили игру, ориентированную на клубные соревнования. Сборные, разумеется, тоже есть. Но, как говорится, «постольку-поскольку». Национальные команды доступны только в товарищеских матчах.

Игра располагает несколькими европейскими чемпионатами, включая и сильные, и довольно отсталые, наподобие Швеции или Бельгии. России нет опять, и этот факт может показаться несколько странным, ведь сегодня компания Electronic Arts проявляет заинтересованность в игровом рынке РФ и планирует выпустить наиболее интересные свои произведения с «родной» поддержкой русского языка. Но, видимо, подразделение EA Sports имеет собственный взгляд на этот вопрос. Присутствуют также первенства США и Бразилии.

Для тех, чьи национальные розыгрыши остались за бортом масштабного творения компании, появился сборник клубов под названием Rest Of Europe. Там российские болельщики обнаружат московские «Спартак», «Локомотив» (названный в игре по непонятным причинам «Локом») и «Динамо». К слову, рейтинги наших команд крайне низки. Игроки не техничны и быстро устают. В принципе, по отношению к двум последним командам это в некоторой степени справедливо. А вот «Спартак» следовало бы отобразить пообъективней.

Наконец-то появились еврокубки. Правда, они наполовину «липовые». Дело в том, что лицензии на название розыгрышей у разработчиков не было. Вот и пришлось выдумывать «синонимы». Например, кубок УЕФА назван в игре кубком ЕФА, а «Кубок кубков» - «Вызовом победителей кубка». Впрочем, турнирные сетки соответствуют реальным, и это покрывает указанный выше недостаток плотной тенью, делая его практически неразличимым.



Под другим соусом

Эволюция тем и хороша (а, может быть, и плоха), что происходит постепенно и человеческим глазом улавливается неохотно. Взять, к примеру, World Cup 98. От FIFA 98 этот проект отличался, но не кардинально. Я не имею в виду принцип соревнований. Разговор идет о графической основе игры: было больше жизненных движений, полигонов в моделях футболистов, улучшенным оказался AI.

Теперь мы смотрим на FIFA 99, и картина повторяется. Движения на порядок ближе к тем, что исполняют профессиональные игроки, «анимашки» числом посолидней. Как прямое следствие из всего вышесказанного – игра стала многограннней. Подтянут, опять же, AI. Однако принципиальные отличия от «Мирового кубка» почти отсутствуют (скорость – единственное, о ней - позже). Но стоит посмотреть на то, как мы играли за любимый клуб год назад, и как предлагают нам это сделать сейчас (имеется в виду визуальная сторона) - и в мгновение ока плоды эволюции расцветают буйным цветом и радуют глаз. Игра кажется нам новой и оригинальной, хотя ничего «сверх» в ней, разумеется, нет.

Какое-то разнообразие в игровой процесс вносит ускоренный темп матча (в опциях, кстати, его можно



еще повысить). Если в NHL 99 прослеживается тенденция к сопоставлению скоростей, на которых происходит реальный поединок, с теми, что используют виртуальные спортсмены, то в футболе намечается движение в обратном направлении. Ритм игры предельно динамичен. Вспоминается полуаркадный Virtua Soccer от Gremlin. Хорошо, что лишь вспоминается, – сравнения тут, в каком бы то ни было виде, неуместны.

Похвалим разработчиков за усовершенствованную систему искусственного интеллекта. Хотя, если честно, прорыва замечено не было. Игра компьютера просто качественна. А иногда - откровенно предсказуема. Стоит в первом тайме пару раз взять ворота соперника, как тот «раскроется» во второй половине, оголив тылы и предоставив полную свободу для контратак. Сам же будет «давить» и прессинговать – вас это непременно «напряжет». Здесь надо проявить хорошие навыки по игре в обороне. Нередко получается так (особенно на первых порах), что, победив в первом тайме со счетом 4:1, заканчиваешь матч с «романтическим» результатом 5:4. Это, разумеется, на World Class. Продолжительность тайма – 6 минут. Попахивает аркадой.



Слалом (не лыжный)

В статье по NHL 99 я назвал World Cup 98 «королем анимации», а теперь с удовольствием развенчаю это утверждение. Переходящая корона отправляется к новому лидеру – FIFA 99. Разумеется, заслуженно. Из старой технологии Motion Capture выжали все, что только можно. Прибавились новые эффектные (что самое главное, эффективные) финты, появились оригинальные чисто футбольные движения. Плохо то, что старых все равно больше.

Можно ли в таком случае говорить о том, что нападение получает преимущества над защитой? И да, и нет. Да – в том случае, когда вы играете против живого оппонента. Не составляет абсолютно никакого труда совершить впечатляющий рывок в стиле раннего Роналдо от центра поля, вовремя использовать тот или иной финт и вколотить мяч в сетку ворот. Особым шиком считается обыгрыш вратаря с последующим перекатыванием мяча через «ленточку». Нет – при игре против компьютера. В таком случае трюк с финтами срабатывает не столь часто.

Очевидным выглядит преимущество нападения при розыгрыше угловых. Отбиться очень тяжело, вот и приходится полагаться лишь на вратарское чутье, да на случай.

Что касается игры в защите, то недостатки предыдущих серий не устранены. Кнопка легкого подката по прежнему соответствует удару в нападении (и почему в очередной раз нельзя самому настроить клавиши?!). Поэтому в пылу борьбы нередко перебарщиваешь с этим приемом, и игрок, уже перехватив мяч, с силой посылает его в сторону ворот соперника, никчемно разминая находящегося там вратаря и заставляя команду повторно защищаться. Тут поможет лишь приобретаемый со временим навык и особое чутье.

Кстати, о стражах ворот. В игре внедрено одно новшество в поведении вратарей, а именно – голкиперы стали полуавтоматическим. Так, своевременным выходом из ворот вы сумеете предотвратить опасность или убежать с мячом к центру поля (когда будет совсем скучно).



Толстый мальчик Слим и все, все, все

В последнее время музыкальное сопровождение игрушек вышло на новый уровень. Уже давно продается саундтрек к Wing Commander Prophesy, и не надо быть провидцем, чтобы утверждать, что этот случай окажется далеко не последним. Вот, если бы, к примеру, составили и запустили в продажу сборник композиций от FIFA 99, я бы первым приобрел его. В меню нас сопровождает брейк-бит (не побоюсь этого слова) высшей пробы. Венчает список хит уходящего года от FatBoy Slim – The Rockafeller Skank – творение выдающееся.

Продлен контракт с комментаторами – голоса за кадром все те же.

Упростился интерфейс. Он серенький и спартанский какой-то, но, как и раньше, удобный.

Не стоит особо распространяться о графике. Еще реалистичней и красивее.

В остальном же – все практически по-прежнему.



Улеглись эмоции, место первым впечатлениям уступают более взвешенные рассуждения. Что можно сказать о «девяносто девятой» серии в общем? Вы знаете, практически то же самое, что и было сказано в начале этого обзора. Качественно, красиво, играбельно, но старо по сути.

Слишком долго мы знакомы с творениями EA Sports, слишком хорошо изучили их симуляторы, чтобы получать копии прошлогодних, хоть и очень успешных, проектов. Не надо осваивать, «наливай, да пей!», как любит говаривать один мой коллега-воргеймер. «А это не есть хорошо», – добавляет товарищ Сталин. «Но не все так запущено!» – встревает доктор Шац. И я с ними полностью согласен. И с Андреем Алаевым, и с Иосифом Виссарионовичем, и с нерадивым доктором, глушащим спирт в подсобках...

Владимир Веселов

Deer Hunter 2

Бывало, спрячешь ружье под куртку и идешь выслеживать зайца в имение князя Шварценберга.
Я. Гашек

Жанр	Симулятор охоты
Издатель	WizardWorks Group
Разработчик	SunStorm Interactive
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
	Windows 95

Судя по всему, симуляторы охоты пользуются за океаном стойким спросом. Во всяком случае, игра Deer Hunter проявилась не так давно (о ней рассказывалось в майском номере нашего журнала), а вот теперь вышла Deer Hunter 2. Вряд ли фирма SunStorm решилась бы на зто, если бы не было продано достаточного количества копий первой версии игры. Причем игра довольно сложная, садиться за нее без серьезной подготовки не стоит. Человеку, не знакомому с повадками оленей, способами охоты на них и используемым при зтом снаряжением, многое в игре будет непонятно, и на успех ему рассчитывать трудно. Впрочем, все необходимые для начинающих сведения собраны в обширном



Help'е, ну а совершенствовать свои знания можно и на охотничьей тропе.

Как в любом деле, успех на охоте во многом зависит от подготовки, поэтому с основным зкраном стоит познакомиться подробнее. Вообще-то опций на нем не так уж и много, всего четыре - выбор оружия, места и времени охоты, аксессуаров и выход на стрельбище (ну и, естественно, присутствуют выход в главное меню и собственно на охоту). Первые три опции взаимосвязаны, от того, где и когда вы собираетесь охотиться, зависит то, что следует с собой взять, поэтому и начинать стоит с выбора места охоты. Во второй версии игры вам предоставляется возможность поохотиться в одиннадцати заказниках, по три в штатах Вашингтон (северо-запад США), Колорадо (район Великих озер), Джорджия (юго-восток США) и два - в Пенсильвании. Отличаются друг от друга они значительно; в одном вам предстоит бродить по заснеженным горам, в другом - по заросшим соснами холмам, ну а в третьем - по буйному почти тропическому лесу. Слава Богу, хоть болот там не попадается.



Определившись с местом, предстоит выбрать охотничий сезон, их всего три: перед гоном, во время гона и после него (гон - зто когда самцы гоняются за самками со вполне понятной целью). Еще имеется возможность определить время дня (утро, день или вечер), но особых различий в тактику охоты последний выбор не вносит.

Судя по всему, в Америке дичью считаются исключительно олени, поэтому и охотится в игре можно только на них. Вообще-то, другая дичь тоже присутствует, можно подстрелить, скажем, лисицу или волка, но в зачет все зто не идет. А вот олени засчитываются в зависимости от возраста, размеров и прочих критериев. Понятно, что и снаряжение охотника связано только с оленями.

При выборе снаряжения открывается много интересных фактов. Как готовится выйти на тропу рядовой российский охотник? Почистит старенькую «Тулку», прихватит десяток патронов, покидает в рюкзак харчишек на дорогу (не забыв и заветную фляжку), встанет на лыжи и махнет в лес. Конечно, подготовка к охоте жителя крупного города несколько отличается от вышеописанной, но в общем и целом такова же.

А что американец? Он начнет свою подготовку с посещения специального магазина, в котором приобретет такие вещи, о которых нашенский охотник и не слыхивал. Специальное средство, способное уничтожить человеческий запах или превратить его в привлекательный (для оленей, конечно) запах самки. Подвесной стульчик с подставкой для ног, с помощью которого можно удобно устроиться на дереве и с комфортом ожидать появления дичи. Разные манки, имитирующие крики оленей и олених (такие и наши охотники используют, вот только в магазинах их не купишь, самому делать приходится). Можно и целое надув-







ное чучело оленя купить и с толком его использовать. Я уж не говорю о всякого рода камуфляжной одежде, способной превратить человека в невидимку. О боеприпасах заморский охотник не заботится. То есть, он их, конечно, купит, но стандартные, такие, как у всех; о том же, чтобы самому повозиться с мерным стаканчиком, весами и закруткой, речи не идет. Ну а о заветной фляжке тамошний охотник и не вспомнит, ведь в охотничьем домике есть бар или ресторан, в котором имеется все, что нужно.

Нужно сказать, что выбор аксессуаров в американской охоте - дело очень серьезное, серьезнее выбора оружия. Все те штуки, которые имеются в магазине, нужно употреблять с умом, в определенном месте и в определенное время. Например, манок, имитирующий клич самки, стоит применять только во время гона, в другое время самцы начисто его игнорируют.

Разобравшись с аксессуарами, нужно заняться оружием, благо этого добра в игре немало. На родное российское охотничье оружие более-менее похожи только два типа шотганов (простой и полуавтоматический). Остальное оружие в отечественном арсенале почти не встречается. Возьмем, к примеру, винтовку с оптическим прицелом - что-то не приходилось такой видеть. Охота же с арбалетом или луком у нас и вовсе отнесена к браконьерству, а вот за океаном, судя по всему, практикуется. Любители экзотики могут воспользоваться кремневым ружьем, заряжаемым с дула, или револьвером 45 калибра с оптическим прицелом.

О боеприпасах заботиться не приходится, они даются вам автоматически и в неограниченном количестве. Осечек и других подобных неприятностей не случается, впрочем, попасть в оленя не так просто, несмотря на его размеры, поэтому не лишним будет потренироваться немного на стрельбище. Между прочим, помимо тренировки, там можно пристрелять ваше оружие, иначе даже самый меткий стрелок будет здорово мазать.

После всех проволочек вы оказываетесь, наконец, на охоте, и тут все становится совсем скучно. Почему-то дичь не стремится подставиться под выстрел, и ее приходиться долго и упорно выслеживать, разбираясь со следами, кучками помета, прислушиваясь к доносящимся издалека крикам или издавая их с помощью манков. Можно, конечно, поставить чучело, попрыскать вокруг специальным аэрозолем, подвесить на дерево стульчик и спокойно дожидаться появления цели. Но такой образ действий эффективен только во время гона, а в остальные сезоны предстоит немало побродить. Передвигаться можно шагом и бегом, но последний режим имеет отрицательные стороны: появляется отдышка, скорость передвижения замедляется, а главное, начинают дрожать руки, и становится очень трудно прицеливаться. Поскольку за одну охоту можно поместить в ваш охотничий кабинет только одну оленью голову, стоит внимательно присматриваться к потенциальной добыче.



Атмосфера охоты передана в игре довольно точно, и не только за счет великолепной графики, но и с помощью не менее великолепных звуков. Чирикают птицы, жужжат мухи и комары (иногда прямо хочется хлопнуть себя по лбу, отгоняя назойливое насекомое), слышится далекий лай собак и выстрелы других охотников. Впрочем, повстречаться с ними вам не придется, так что не нужно опасаться получить заряд в спину от конкурента. Кроме деревьев, кустов и валунов, попадаются и следы цивилизации - стоящие в лесу джипы и охотничьи избушки - правда, поездить на автомобиле или исследовать внутренности избушки не удастся. На самом деле, природа в игре бледновата, но, думается, это не упущение разработчиков, а реалии заморской жизни. Вообще, познакомившись с особенностями американской национальной охоты, начинаешь понимать, почему симуляторы такого рода пользуются спросом за океаном.

Как видите, игра довольно интересна, хотя и на любителя. Порекомендовать ее можно любителям 3D-action, уставшим отстреливать монстров в подземельях и желающим просто побродить по лесу, полюбоваться пейзажами, а при случае сделать выстрел-другой по крупной дичи.

Играбельность интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Реализм	●●●●●●●●○○

Рейтинг 6.5

Время освоения: от 0.5 до 1.5 часа
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

Алексей Медведев

F-16 Multirole Fighter

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	NovoLogic
Разработчик	NovoLogic
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200 MMX, 32 Mb
Multiplayer	DirectPlay

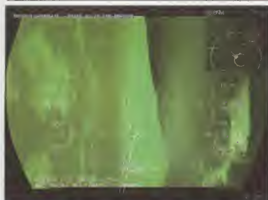
Близнецы-братья

Мда, нелегкая это задача писать две статьи про практически одну и ту же игру. К сожалению, F-16 Multirole Fighter попал мне в руки несколько позднее, чем MiG-29 Fulcrum и, поэтому, описание не попало в предыдущий номер. Немного жаль, ибо там ему и место, но, как говорят настоящие индейцы, в одну реку нельзя войти дважды.

Те, кто интересуется авиасимуляторами и уже читали статью про МиГ-29, смело могут пропустить этот параграф и перейти непосредственно к описанию самой игры. А если вы все еще читаете эти строки, это значит, что вы не знаете, что за игра MiG-29 Fulcrum и каким боком она относится к F-16. Все очень просто! Всемирно известная, не побоюсь этих высокопарных слов, компания Novalogic осчастливила всех своих поклонников двумя новыми авиасимуляторами. Причем, NovaLogic – оплот воксельной графики, сдал свои позиции и перебежал в стан врагов, полигонщиков! Новый движок, дитя программистов компании, отличается расширенной поддержкой трехмерных акселераторов. Дабы оправдать свои затраты, выручить побольше денежек, привлечь толпы покупателей - ненужное вычеркнуть, - NovaLogic'овцы решили разработать на основе новоиспеченного движка не одну, а сразу две игры. Одна из них посвящена нашему, российскому, самолету МиГ-29, а другая - его собрату и главному противнику - F-16. В серьезности намерений NovaLogic убеждает нас с помощью главных консультантов: в разработке MiG-29 Fulcrum участвовал Юрий Приходько – космонавт и летчик-испытатель самолета МиГ-29, а поддержку разработки F-16 Multirole Fighter оказывала корпорации Lockheed Martin. Но, не смотря на то, что самолеты в этих играх разные, сами по себе игры очень похожи, и виной тому этот самый новый движок.



■ Так дизайнеры представляют себе югославские деревеньки



■ Только что сбил А-50 "Шмель". Изображение снято в инфракрасном диапазоне

А теперь пару слов о том, ради чего разработчики отказались от своей, пожалуй, самой передовой воксельной технологии. Новый движок, на мой взгляд, имеет практически одни достоинства при минимуме недостатков. Одно из первых достоинств - поддерживается мультитекстурирование, и владельцы Voodoo2 смогут по достоинству оценить эту feature. Поддержка наложения двух текстур (одновременного для Voodoo2 и многопроходного для первого Voodoo) позволяет создать очень качественное изображение рельефа поверхности. При приближении к земле мы наблюдаем не расплывающиеся пятна – результат билинейной интерполяции текстур, а некую шероховатую поверхность, которая выглядит намного лучше. Теперь прибавьте к этому великолепную реализацию специальных эффектов: прекрасный туман, с голливудским размахом выполненные взрывы, дымные шлейфы! И финальный штрих – играть без торможения возможно на 166 MMX с первым Voodoo! Нетрудно понять, что в очередной раз NovaLogic'овское начальство не прогадало. На данный момент MiG-29 Fulcrum/F-16 Multirole Fighter – самые красивые представители жанра! И соперничать с ними просто некому.



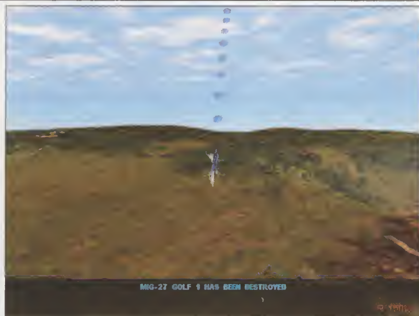
Два в одном

Но без ложки дегтя все же не обошлось. Как бы ни хотелось этого не замечать, но на определенной дальности горы начинают возникать ниоткуда. Вроде как мелочь, да только предусмотрительно запущенная ракета имеет привычку врезаться в эту самую злополучную гору.

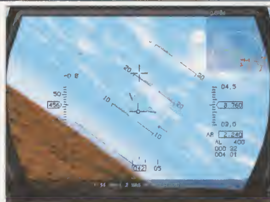
Зато радует отношение разработчиков к мелочам. На базе постоянно кипит жизнь: вертолеты взлетают, самолеты садятся. Приятно! Причем вся эта деятельность прорисовывается не только ради создания атмосферы игры - нет, она несет определенную смысловую нагрузку. Если в миссии необходимо охранять вертолеты, то это значит, что вы сможете понаблюдать, как они взлетят и лягут на курс. Или вот, lens flare вы можете увидеть только при включенной внешней камере. И таких мелочей воз и маленькая тележка. Очень приятно играть!

Теперь дизайн. Ну, схалявничали все же немного художники, не без того. Игры две, а текстуры нарисованы одни и те же, так что не ожидайте каких-либо отличий от MiG-29 Fulcrum. Для тех же, кто не видел эту игру, я все же немного расскажу.

Она великолепна! Небо голубое в ясную погоду, а в ненастную - серое. Такое ощущение, как будто смотришь в окно, а не на дисплей. Ночью сквозь облака видны звезды и луна. Солнце, как ему и положено, ослепляет. При перегрузках визуально наблюдаешь, как приливает кровь к голове или темнеет в глазах. Туман лежит, где и должен, в низинах. Как я уже сказал, в данный момент времени F-16 Multirole Fighter - самый красивый авиасимулятор. Посмотри-



■ Кажется, я долетался. Ведомый в этот раз отказался меня сопровождать в последний путь



■ Полюбуйтесь этим небом! Где же еще такое увидите, если даже будете постоянно в монитор смотреть?

те на скриншоты, и только попробуйте возразить, что это не так!

Что касается дизайна миссий, то здесь, как и в MiG-29 Fulcrum, имеется 5 кампаний, причем сценаристы тоже немного решили отдохнуть, и некоторую часть времени сюжет в этих двух играх развивается параллельно. Так что не переживайте, с 300-ми мы еще встретимся. Югославия, Африка, Азия – вот этапы боевого пути Viper Squadron. Миссии заданы заранее и нет никакой возможности повлиять на ход событий. Хотя я не прав, кое-какая возможность есть. В миссии есть основное задание, выполнение которой обозначает ее прохождение, а также вторичное и дополнительное, которые влияют на счет. Но кроме этого, имеется и такая новинка: дополнительные цели в случае их уничтожения не будут мешать вам в следующих миссиях. Задания в миссиях повторяются не часто, но они достаточно стандартны: уничтожение наземных или воздушных целей, прикрытие разного рода атак и сопровождение. На протяжении кампании сложность прохождения миссий, на мой взгляд, практически не меняется. Любую миссию можно пройти достаточно легко, если уничтожать только основные цели. Если же есть желание поразить и остальных противников, то готовьтесь к сложностям. Обычно самыми интересными являются последние миссии кампании - в виртуальном небе происходят настоящие воздушные сражения, и, что очень приятно, игра при этом не тормозит.

Симулятор или не симулятор?

Вот это вопрос! Чтобы не мучить скажу сразу – уже не Comanche, но еще не Flanker. Где-то по середин-ке. Можно даже сказать - золотой. И поэтому игра определенно должна понравиться как любителям "симов", так и всем остальным (если вы не знаете, что мир делится на таких :)). Теперь конкретнее. Летать просто, также просто взлетать и садиться (последнее, кстати, совершенно не обязательно). В процессе полета, правда, наблюдаются некоторые интересные моменты типа перегрузок или влияния неравномерности загрузки самолета. Полеты на полном форсаже – это для любителей острых ощущений, у непосвященных жуткая вибрация может вызвать приступы тошноты или заставит усомниться в правильности работы дисплея. Говорят, что можно умудриться свалить машину в плоский штопор, хотя мне этого так и не удалось, а хотел я очень сильно. Некоторые отличия летной модели F-16 Multirole Fighter от MiG-29 Fulcrum все же есть. Мне F-16 показался более маневренным, но, с другой стороны, хваленый AMRAAM не катит по сравнению с Р-77. Однозначно.

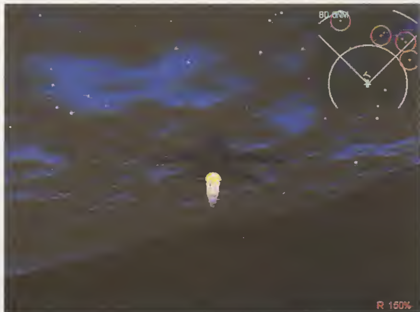
Кабина виртуальная и вполне трехмерная, но не очень удобная. Разрешение 640x480 не располагает к огромному количеству деталей, и разобрать что-либо можно, наверное, только под микроскопом. Поэтому приходиться переключать виды клавишами дополнительной клавиатуры. Но чаще всего я пользовался экраном, показывающим ИЛС. Да и вы им тоже будете пользоваться. Отображаемая на ИЛС информация сильно отличается от того, что вы увидите на МиГ-29. Непривычно также выглядит СПО, хотя пищит она точно так же, как и в МиГе. Можете не сомневаться, что кабина как две капли воды похожа на настоящую.

Оружие – отдельная песня. Ракеты – это наша первая и последняя надежда. Для того, чтобы попасть из пушки по врагу, надо сначала до него долететь, а это отнюдь не тривиаль-



■ Миссия выполнена, пора домой. Обратите внимание на туман

ная задача. Звено противника имеет нехорошую манеру запускать по игроку сразу несколько ракет. Так что беспроигрышная тактика такая: подлетаем на максимально возможное расстояние пуска ракеты AMRAAM (в данном случае речь идет именно о ней), запускаем ее, разворачиваемся на 180 градусов и даем деру. Поболтавшись немного в воздухе, дожидаемся подтверждения, что цели уничтожены,. а затем спокойно продолжаем выполнение миссии. Когда запас ракет исчерпан, а миссия все еще не выполнена, есть возможность поступить тремя способами. Во-первых, можно вернуться на свой аэродром и попытаться посадить самолет. Если вам это удастся, то вы получите новый боезапас. Во-вторых, можно попробовать попытать счастья в ближнем воздушном бою. Не так уж и страшно, и не так уж и сложно. Сбивать можно и нужно, но только проблема в том, что вражеские ракеты не промахиваются, а жизней у вас не девять, как у кошки, а всего две. Но об этом ниже. А пассивные средства радиоэлектронной борьбы помогают слабо (читай – не помогают), так что освоить противоракетные маневры все же придется. И, наконец, третий и, пожалуй, самый лучший способ – это использование вашего ведомого. "Attack my target" - и проблемы, то есть самолета, можно считать, что нет. Ведомый в игре – это не человек. Разве повернется язык назвать человеком то существо, которое заставляет свой самолет сопровождать сбитого ведущего практически до самой земли? Собачья преданность!



■ Так темно потому, как ночь. Ориентируюсь по Полярной звезде


■ А это я ракету AIM-9 Sidewinder запустил. Через пару секунд будет фейерверк


■ Точечки на рисунке – это не помарки, а работа зенитной артиллерии

А теперь о грустном. Выше я заикнулся о том, что у вас две жизни. Это правда. Первое попадание в ваш самолет вызывает в нем какую-нибудь поломку, причем совершенно не связанную с местом попадания. Например, отказ гидравлики или радиолокатора. Второе попадание – и вы труп. Полюбуйтесь красивым взрывом (это был ваш самолет), и смотрите, как он падает на землю. Самое время нажать Ctrl-E, чтобы сработала катапульта. Несерьезно, товарищи разработчики! Не доглядели, товарищи начальники!

И снова о хорошем. Звук очень хорош. В MiG-29 Fulcrum я позволил себе несколько поругать озвучивание игры на русском языке, и было за что. Бодрым, как будто после зарядки, голосом летчик будет говорить разве что «Есть» и «Так точно», а уж никак не «Я 301-й, сбит. Зафиксируйте мои координаты». Американцы умеют озвучивать лучше, голоса у них истеричней и, когда нужно кричать - они кричат. Я посмотрел, кто озвучивал игру – ха... настоящие летчики... Видимо, в Колорадо Спрингс панически кричать тоже учат. Так что свои слова про «озвучивание профессиональными летчиками» я беру обратно. Музыки в процессе полета нет, но ублажают слух переговоры летчиков. Диалоги звучат просто прекрасно!

Знаете вы или нет, но NovaLogic запустил новую сетевую службу под названием Integrated Battle Space. А сейчас занимается тем, что привлекает побольше народа на свой сервер. Может, вы уже устали слушать, чем IBS отличается от остальных служб? Все равно скажу! Тем, что позволяет участвовать в сражениях игрокам, использующим разные игры, написанные, конечно, NovaLogic. До недавних пор в списке игр значилась всего одна – F-22 Raptor, но сейчас в него попали еще две. Как вы уже, наверное, догадались – это F-16 Multirole Fighter и MiG-29 Fulcrum. Тем самым создаются предпосылки для того, чтобы IBS стала самой популярной среди авиасимуляторщиков сетевой службой. Ну что же, поживем – увидим. Для тех, кто вообще ничего не слышал об IBS, приведу всего один факт: одновременно в игре может участвовать 120 (!!!) человек.

Что же сказать вам на прощанье? Надеюсь, что мне все-таки удалось рассказать практически об одной и той же игре, как о двух разных. Что мешало засунуть эти два самолета в одну игру? Не знаю. Может, им денег там не хватает? Товарищи, будьте милосердны. Помогите бедным программистам. Кхм... Хотя, зря я так. Еще раз...

Игра очень хорошая. Играть и легко и тяжело одновременно. Не напрягает, но и не расслабляет. Красивая картинка на экране, огромные дозы адреналина в крови, в судорожно сжатых руках - бедный джойстик – это нормальное явление во время игры. И все же MiG-29 Fulcrum чуть-чуть, но лучше. Хотя бы потому, что он НАШ.

Игровой интерес	●●●●●●●●●○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Реализм	●●●●●●●●○○

Рейтинг 8.7

Время освоения: от 1 до 2 часов
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Павел Коротов

Hot Shot

Жанр	Симулятор тира
Издатель	Headgames
Разработчик	Headgames
Требуется	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM Windows 95

Симулятор тира

Какой же мужчина не любит оружие? И хотя на людях некоторые из нас - пацифисты и человеколюбцы, даже они вряд ли откажутся от искушения подержать в руках снайперскую винтовку или посмотреть, как устроен автомат Калашникова.

Top Shot - только один из серии продуктов компании Headgames, посвященной оружию и всему, что с ним связано. Ну, если с охотой на уток и оленей (Duck Hunter Pro и Big Game Hunter) все более-менее понятно, то что же мы видим в Top Gun? A Top Gun - зто, ни больше ни меньше, виртуальный тир, где за умеренную, а, главное, единовременную плату предлагают досыта пострелять из самых современных видов оружия.

"Симулятор тира" - лучшее определение зтой игры. Вы не можете сойти с места: свобода действий ограничена исключительно поворотами на несколько градусов и возможностью поднимать или опускать прицел.

Пиф-паф, ой-ой-ой

Мне трудно об зтом судить, но, похоже, каждый из видов оружия был смоделирован настолько близко к оригиналу, насколько зто вообще возможно - не зря же в проекте принимала участие компания Remington, ведущий производитель оружия. Хотите пострелять из любимого оружия Джеймса Бонда, Вальтера ППК? Или предпочитаете армейское - тогда к вашим услугам старый добрый автомат Калашникова. Который, кстати, признан во всем мире в качестве наилучшего средства ведения партизанской войны. "Калашами" в Афганистане мальчиков называют. А может, вы - любитель антиквариата? И зто есть!



Для кождого из стрельбищ приходится подбироть свое оружие. Здесь я явно ошибся: зойцев много, о потронов моло

Игра настолько реалистична, что во время прицеливания учитываются даже такие параметры, как вес и рост стрелка (правда, их приходится указывать, соответственно, в фунтах и футах). К тому же разработчики добавили раздел "техники безопасности", который - я не сомневаюсь - вы с удовольствием почитаете на сон грядущий.

Еще реализма добавляет прицел, скачущий по зкрану с той частотой, с которой у вас должны трястись при стрельбе руки. Впрочем, в аркадном режиме красное перекрестие ведет себя гораздо спокойнее.

Всего в Hot Shot три стрельбища: поле (стрельба по картонным зайцам и пластиковым голубям), "полицейское" стрельбище (реалистичные декорации и мишени в форме бандитов) и обычный тир.

Как ни странно, именно последнее место предоставляет самые интересные возможности. Вы можете заменить мишени тира своими, "родными" картинками! Ну, например, фотографией своего босса... Обещаю: игровой процесс станет во много раз увлекательнее, а если добавить сюда еще и возможность менять по своему усмотрению звуки при попадании и промахе... Ну-ка, признавайтесь, кто побежал разыскивать микрофон?



Бедные омериконские полицейские! Кок можно бороться с преступностью токим оружием?

Резюме

Резюме? Hot Shot не представляет из себя ничего выдающегося. Ни навороченной графики, ни суперинтереса. Просто игра, которая рекомендуется для тех, кто очень любит оружие или очень не любит своих боссов, и у кого в кармане случайно оказалось немного лишней наличности.

Игровой интерес	●●●●○○○○○○
Графика	●●●○○○○○○○
Звук и музыка	●●●○○○○○○○
Реализм	●●●●●●●○○○

Рейтинг 4.2

Время освоения: от 10 до 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Алексей Медведев

Red Baron 3D

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	Sierra
Разработчик	Dynamix
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 233, 48 Mb
Multiplayer	DirectPlay

Red Baron 3D – это уже третья попытка Dynamix и Sierra рассказать игрокам про тяжелые будни пилотов на заре авиации. Первые две были не очень удачны, хотя, конечно, затронутая тематика была очень оригинальна. И, тем не менее, третий блин опять вышел комом. Ругать можно долго, но смысла в этом никакого нет. Поэтому я просто коротенько опишу все, что считаю необходимым.





■ Видоть, к зиме – но юг летят...

Выглядит Red Baron 3D не то, чтобы ужасно, но близко к этому. Включай любимый Voodoo, не включай, но дальше, чем на сотню-другую метров вперед, ничего не видно. Туман – любимое средство безруких (или безголовых, или еще там каких) программистов. Туман, сплошной туман. Самолет покрыт снизу какой-то зеленой, абсолютно ничего не обозначающей размазней. Правда, есть приятная возможность раскрасить его самому, но она становится доступна лишь после существенного продвижения по службе. Взрывы, обломки – это все присутствует, но не впечатляет. Средненько так выполнено... Все эти чудеса вы сможете увидеть в software, DirectDraw и Glide – вариантах, из которых только на последний можно смотреть без содрогания. И пусть скрины вас не смущают, на самом деле не все так хорошо.

Тормоза на 166 MMX с Voodoo довольно ощутимые, но не смертельные, играть можно. Хотя, с таким низким качеством графики появляется вопрос - почему?

Матушка-лень – это она во всем виновата. Или, может, Dynamix'у денег мало дали? А скорее всего - все сразу. Как иначе еще объяснить интереснейшую реализацию режима кампании? Не буду спорить, может кому-нибудь такой подход понравится. Правило, что чего-либо любимого должно быть много, вполне распространяется и на игры. Но какой ценой!

Поясняю. Типовых заданий всего 15, но вот миссий, в которых эти задания надо выполнять – большое количество. По умолчанию вы должны налетать 250(!) часов. Хотя можете снизить эту цифру до разумных пределах - умение читать readme.txt и владение notepad помогут вам в этом. Если вам нравится, то милости прошу. Можно даже с "Тетрисом" посоревноваться, в какую игру быстрее выиграешь. Правда, в "Тетрисе" медалей не дают, а вот в «Красном бароне» - запросто. А еще можно нарваться в воздухе на самого Манфреда фон Рихтгофена или других именитых асов.

AI туп. В single mission можно откровенно устать сбивать именитого аса, так как вместо того, чтобы воевать, он занимается черт те чем... Сматывается, в основном. Короче, не интересно.

Тяжело ли быть Красным бароном?

Ох, тяжело. Летать на этом ... дано не каждому. Не верите? Выставьте в настройках максимальный уровень реализма и попробуйте полетать. Сначала по прямой... Что, что? Легко, говорите?.. Ну, ну... А теперь поверните... А теперь чуток порезче... Что, что-то трещит? Все, уже поломалось... Ну вот, а вы говорите... А теперь подумайте, как они там могли летать по-настоящему, да еще и некоторым удалось дожить до старости.

Если уж и заслуживает эта игра высокого рейтинга, так это в пункте "реализм". Хотя, конечно, спорный момент. На максимальном уровне летать тяжело. Все, что может отваливаться, отваливается, что не может – ломается. И все это под душевное хрустяще-трещащее звуковое сопровождение. На мозги давит, что надо! Жалко, что при выполнении бочки нельзя вываливаться из кабины. Это был бы хит! При отключении некоторых наворотов игра становится более интересной. Когда не надо бояться, что ваши крылья останутся где-то сзади, начинаешь лихачить. В принципе, даже интересно. Только похрустывание крыльев напоминает о том, что они должны были давно отпасть.

Ложка меда

Похвалить, правда, тоже есть за что. Мне понравилась одна оригинальная особенность – прозрачный кокпит. Все гениальное – просто! Что-то не припомню, чтобы еще кто-нибудь додумался до такого. Ну очень удобно, да и padlock прилично сделан. С одной стороны - реализм не страдает, с другой – это единственная правильная возможность показать игроку, в кого же стрелять надо.

Хорош звук. Подлетаешь к вражескому аэродрому и слышишь вой сирены, пролетаешь линию фронта, а по тебе какие-то... товарищи... снизу из винтовок стреляют.

Любителям истории должен понравиться энциклопедический раздел. Советую зайти, посмотреть на великих летчиков.

Можно еще долго ругать (за все интересное вроде похвалил), но нет особого желания. Нет в этой игре ничего, из-за чего хотелось бы проводить за ней свое время. А если кому-нибудь игра все же понравилась, то не сочтите за труд - черканите пару строчек, объясните мне. Буду благодарен. Посоветовать приобрести Red Baron'а я могу только тем, кто считает себя настоящим любителем истории развития воздухоплавания.

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●○○○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Реализм	●●●●●●●●○○

Рейтинг 6.3

Время освоения: от 1 до 2 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Microsoft Combat Flight Simulator WWII Europes Series

Алексей Медведев

Жанр	Авиосимулятор
Издатель	Microsoft Gomes
Разработчик	Microsoft Gomes
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 233, 64 Mb
Multiplayer	DirectPlay

Microsoft – как много в этом звуке...

...для сердца геймера слилось... Для кого-то это слово обозначает вечную борьбу с насекомыми (не хотел ведь, честное слово, само вырвалось), другие же могут и кое-что хорошее вспомнить. Не знаю, как первые справляются с вечными глюками Окон (все, молчу, молчу), но для авиасимуляторщиков-пацифистов Microsoft – уважаемая фирма. Вот уже сколько лет она потчует нас продолжениями грандиозной игры Microsoft Flight Simulator, которая, по большому счету, имеет всего лишь один недостаток на фоне сплошных преимуществ. Недостаток этот есть отсутствие хоть малейшего намека на возможность военного применения летательных аппаратов. Ваш покорный слуга именно из-за этого недостатка и не стал поклонником этой серии игр, и, видимо расстроившись этим фактом ;) , Microsoft исправила свою ошибку. Итак (барабанная дробь), господа... Microsoft Combat Flight Simulator, игра, которую я очень ждал и, наконец, дождался. Любите и жалуйте.

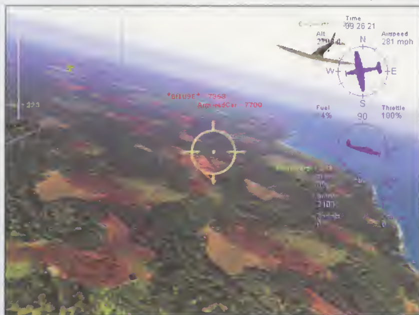
Хвалить однозначно!

Вот в подзаголовке я уже написал, как в целом можно охарактеризовать игру. Microsoft всегда славилась гигантизмом: если операционная система – то на половину винчестера, если текстовый процессор – то чтобы пентиума мало не показалось. Но, слава богу, сия, не самая лучшая, традиция прошла мимо этой игры, которая занимает не так много места (минимум 100 Mb, максимум - 200) и вполне сносно работает на моем скромном по современным меркам ПК (Pentium 166 MMX, 32 ОЗУ, Voodoo). И все-таки, хоть и очень мне не хотелось, но поругать все же немного придется. Истина всегда дороже!

Обо всем по порядку

Итак, интерфейс. Если честно, то не очень. Кривоватенькие буковки, нелепые подчеркивания - наверное, я ничего не понимаю в современном дизайне. Хотя коллажи и выглядят очень прилично, но кнопочки явно их не украшают. Стандартные listboxы – чего еще можно ожидать от Microsoft'а? Ну и черт с ними, ведь не в них счастье. Заставки присутствуют, я насчитал всего три штуки. Одна - в начале игры, и по одной - на кампанию. Ничего вроде. Ничего хорошего, но и ничего плохого.

Вашему вниманию разработчики предоставили следующие режимы игры: freeflight – это, конечно, мечта любителя MSFS, летай себе на здоровье, никто тебя трогать не будет; single mission – одиночные миссии, ну, это всем ясно; campaign, о котором далее поподробней, и, разумеется, multiplayer.



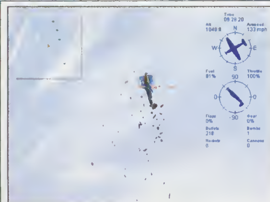
Все-таки графика чертовски хороша

Кампании всего две, но, учитывая тот факт, что играть можно за обе стороны, можно считать, что их четыре. Действие первой кампании происходит в начале второй мировой войны, когда немцы пытались захватить Великобританию. Большую часть мис-



сий за британцев вам придется препятствовать захватническим планам фашистов. Да, кстати, миссии за противоположные стороны симметричны. Это означает что, например, если вы играете за британцев и летите бомбить фашистский аэродром, то в соответствующей миссии за немцев вы этот аэродром будете защищать. Конечно, подобный ход не нов, и в некоторой степени это говорит о лени разработчиков, но играть интересно. Вторая кампания - «Битва за Европу» - добавит возможность повоевать на стороне американцев. Миссии определены заранее и ни о каком динамическом их создании речи не идет, но это, скорее, достоинство. Задания сами по себе достаточно разнообразны и не заставят вас скучать. Вы будет бомбить наземные цели, участвовать в отражении атак, сопровождать бомбардировщики и заниматься свободной охотой. Всего в этих 2(4) кампаниях 76 миссий, так что будьте уверены, хватит надолго. В процессе прохождения миссий вы будете расти в звании и получать награды.

Графика. Есть, на что посмотреть. Поддерживаются все совместимые с Direct3D акселераторы, а если ни одной соответствующей железяки нет, придется довольствоваться software-вариантом. Текстуры сделаны очень прилично. Как и в MSFS, в этой игре текстуры не нарисованы, а подготовлены из снимков реальной местности. На земле наблюдается некоторое количество объектов, среди которых присутствуют даже деревья. От всех объектов на землю падают тени, причем их размер и направление зависят



■ Плохо сейчас немцу. Еще поро секунд - и он труп

от расположения солнца. Неплохо сделаны текстуры взлетных полос, сразу видно, на что придется садиться. Достойно восхищения небо. Облака не только присутствуют на экране в виде текстур, но и выполняют все полагающиеся им функции. Пожалуй, Microsoft Combat Flight Simulator - первая игра, в которой можно полюбоваться настоящим восходом солнца. После взрывов на земле возникают воронки, но само качество прорисовки оставляет желать лучшего. Модели самолетов очень приличные и хорошо узнаваемые. При попадании в самолет, от него начинают отваливаться куски обшивки. Радует глаз дымящийся шлейф падающего поверженного противника. Поверхность земли уже не такая плоская, как в Microsoft Flight Simulator, но еще далека от идеала. Чуть-чуть ниже я еще раз затрону эту тему.

Игровой процесс. Плохая новость для новичков: научиться взлетать все-таки придется, без этого - никак. А теперь хорошая: взлетать, равно, как и садиться, очень легко. Обычно основное действие миссии происходит далеко от аэродрома и, чтобы не утомлять игрока нудным процессом полета до нужного места, разработчики ввели в игру волшебную кнопочку "X", которая перемещает самолет в следующий пункт маршрута. Эта же кнопка делает посадку ненужным излишеством. Воздушные бои в основном быстротечны, а если количество боеприпасов ограничено, то становятся уж слишком короткими. Просто нажав на "X", смотаться с поля боя нельзя, необходимо улететь на определенное расстояние и попытаться попробовать еще раз. Обычно во время бегства вас и убивают, так что бороться нужно до конца. Патронов к пулемету катастрофически не хватает. Это не говоря уже о снарядах для пушки, ракетах или бомбах. Так что, если вы не уверены в собственной меткости, то устанавливайте неограниченное количество боеприпасов, ничего в этом позорного нет. Уничтожить всех врагов с помощью 1.500-2.500 патронов очень сложно.

Кабина. В игре четыре вида кабины и все они, в принципе, стандартные. Используемый по умолчанию вид показывает вам традиционное 2D-представление кабины. Следующий вид – виртуальный 3D-кокпит, в котором для энтузиазма можно включить спецэффект, показывающий вращение винта. Красиво, но не функционально. Третий вид – это увеличенный на весь экран собственно прицел, при этом вся необходимая для навигации информация располагается справа. Летать и воевать удобней всего именно в этом режиме. И, наконец, последний режим отличается от третьего лишь отсутствием информации о положении летательного аппарата. Игра с помощью DirectX поддерживает отображение на несколько мониторов. Протестировать эту возможность мне не удалось, но если у вас завалялись лишние видеокарта и монитор, то, подключив их, вы не пожалеете.

Звук. Очень сложно описать, но все же попытаюсь. В авиасимуляторах есть две проблемы. Первая - должно быть слышно то, что на самом деле слышит летчик. А вторая – должно быть не слышно того, чего он слышать не может. В Microsoft Combat Flight Simulator с этим все в порядке, слышно именно то, что нужно: звук работающего двигателя – очень информативно, заставляет лишний раз подумать, прежде чем совершать головокружительный маневр; звук собственной повреждаемой обшивки говорит о возникших проблемах; иногда переговоры летчиков помогают не попасть в неприятную ситуацию.

Многопользовательский режим. Все виды связи, которые поддерживает DirectPlay, доступны при сетевой игре. Это и модем, и нуль-модем и IPX и TCP/IP и, конечно же, Интернет.

Хотите реализма? Получайте!

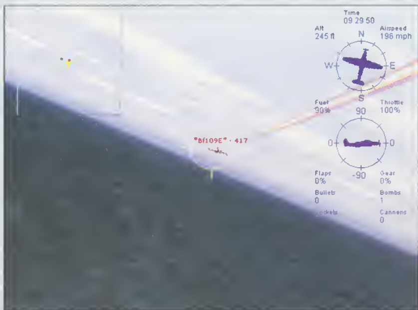
Вот уж чего-чего, а реализма у Microsoft Flight Simulator хоть отбавляй. И в Microsoft Combat Flight Simulator его более чем достаточно. Не буду утомлять вас простым перечислением, а расскажу лучше про свои ощущения. Первоначально я выставил в меню "Settings" максимальный уровень реализма, решив тем самым доказать, что я крут, невероятно крут. Если честно, то первую миссию я все же прошел с первого раза (мастерство не пропьешь). Но зато потом начались проблемы.

Из чего же состоит этот самый показатель реализма? На первом месте стоит уровень летной модели (легкая, средняя, тяжелая), затем идет учет перегрузок, ослеплять ли игрока солнцем или оставить в покое, а также можно сделать бесконечным число боеприпасов. Для безбожных читеров присутствует возможность включить неубиваемость, но ведь, конечно, это - не для вас, не так ли?

Полет на современном реактивном самолете очень сильно отличается от полета на самолете времен Второй мировой войны. И не только с точки зрения пилотирования. Тактика ведения воздушного боя, выполняемые воздушными силами боевые задачи – все это сейчас претерпело существенные изменения, продиктованные совершенствованием летательных аппаратов. Самолет времен Второй мировой – это хрупкая конструкция, выполненная из металла в лучшем случае, а в худшем - из фанеры, с маломощным двигателем и простейшими навигационными приборами. Зазевался на несколько секунд, потерял высоту – плохо твое дело. Не я придумал, читайте классиков.

Спрашиваете, как у нас со всем этим делом в MS CFS? Отвечаю: нормально... Все есть. И слабые моторы, которые глохнут при не очень удачном маневре, и потеря высоты, которая ведет за собой очередь в «спину».

В однопользовательской игре вам представится возможность полетать на семи типах самолетов. Честь британцев можно защищать на



■ Вот о чем я росскозывол. Подбитый врог пытоется убежоть. Не получилось

Supermarine Spitfire MkI и MkIX (более мощная модернизация, появившаяся ближе к концу войны), а также Hawker Hurricane. Американские воздушные силы представлены North American P-51D Mustang и Republic P-47D Thunderbolt. И, наконец, играя за Luftwaffe, можно полетать на Messerschmidt Bf109E, Messerschmidt Bf109G и Focke Wulff Fw190A-8. Конечно, это не все самолеты, которые можно встретить в игре. Вот список остальных летательных аппаратов: DeHavilland Mosquito, Hawker Tempest, Boeing B-17G, Consolidated B-24i, Douglas DC-3/C-47 Dakota, Lockheed P-38 Lightning, B-25J Mitchell, Dornier Do 177, Fieser F-103 (V1), Heinkel 111H, Junkers Ju88A, Junkers Ju87B Stuka, Messerschmidt Bf110C, Messerschmidt Me 262A1a. Впечатляет, не правда ли?

Но такое большое количество самолетов заставляет задаться вопросом, насколько хорошо представлена летная модель каждого из них. Нельзя, конечно, сказать, что разница ощутима очень сильно, но отличия есть. Заключаются они, в основном, в скорости и маневренности.

Самых интересных

..моментов в игре два, и они сразили меня напрочь.

Первый момент – это модель повреждений самолета. До Microsoft Combat Flight Simulator я играл во много авиасимуляторов. Но только в этой игре я наконец почувствовал, что такое НАСТОЯЩАЯ модель повреждений. Вражина висит на хвосте, слышен треск повреждаемой обшивки, ... а, черт! элерон повредили... самолет начинает валиться на бок, но при этом остается управляемым. Тяжело, но управляемым. Приходится прилагать неимоверные усилия, чтобы скрыться с места ведения воздушного боя. Очень хотелось бы попробовать, как это будет чувствоваться на force feedback джойстике. Все, начинаю копить деньги! Или вот еще. При попадании в двигатель начинают чувствоваться перебои в его работе, звук при этом слышен совершенно потрясающий. Если повезло и не задета какая-нибудь важная деталь, то можно попытаться повоевать еще или просто убежать. Если же не повезло, то постепенно частота перебоев начинает увеличиваться, спустя некоторое время начинает валить густой дым, и вскоре двигатель полностью останавливается. Просто потрясающе! Разработчики обещали, что в игре будут учитываться попадания во все важные агрегаты самолета. И я им верю!

Второй момент. Искусственный, в данном случае не побоюсь этого слова, Интеллект. Это тоже нечто. MS Combat Flight Simulator – первая игра, в которой компьютерного пилота можно заставить разбить свою машину! Это правда! Когда у меня получилось это сделать, я был просто потрясен. Или вот еще одно вполне нормальное явление: подбитый самолет противника пытается скрыться на свой аэродром. Он не тупо сражается до последнего патрона, а, получив сильное повреждение, вполне по-человечески убегает! Для тех, кто не читал превью к этой игре, я скажу пару слов о том, каким образом программистам удалось достигнуть таких результатов. Каждый компьютерный пилот имеет определенную зону обзора, в которой он может видеть противника. Эта зона рассчитывается, исходя из большого числа факторов, таких, как высота и положение самолета, расположение солнца и облаков и так далее. В результате компьютерный пилот может запросто потерять вас из виду. Кроме этого, компьютер управляет каждым самолетом таким образом, каким это делает человек. Изменяется не само положение самолета, а имитируется воздействие на органы управления самолетом. Компьютерный летчик может испытывать перегрузки и терять при этом сознание точно так же, как теряет видимость игрок. Неплохо, не правда ли?

Теперь ругаю

Есть за что. Об интерфейсе уже говорил. Теперь о графике. Хороша она, конечно, ничего не скажешь. Но все-таки горы не могут выглядеть, как пирамиды. Я лично их видел, не такие они. Теперь вот еще что. Управление ведомыми отсутствует напрочь. Это при работающей-то рации! Правда, разработчики обещали уже в планирующемся add'оне исправить это недоразумение, а кроме этого, добавить возможность переговоров между игроками

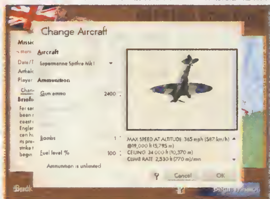
И когда же, наконец, разработчики признают факт участия СССР во Второй мировой войне? Где же наши Яки, МиГи, Илы и Ту? Ну сколько можно? Уже давно не смешно... Грустно...



■ Еле успел увернуться, пули прямо рядом с ухом пролетели. Мама за дырки в стене устроила взбучку

Последний штрих

На десерт осталась еще одна приятная особенность игры. Microsoft Combat Flight Simulator, как истинный наследник Microsoft Flight Simulator, позволяет народным умельцам создавать и включать в игру не только собственные модели летательных аппаратов, но и добавлять карты местности. Для особенно ленивых есть возможность просто чуть-чуть подправить текстуры самолетов. Определенно, можно ожидать появления в Интернет большого количества различных дополнительных самолетов, глядишь, и советская техника появится.



■ В апределенных миссиях вам предаставят выбар летательнага аппарато



■ Те самые "пирамидавидные" гары

Подводим итоги

Хорошая у Microsoft получилась игра. Добротная, основательная, серьезная. Много достоинств и мало недостатков. Серьезная заявка на лучший авиасимулятор года. Не знаю даже, сможет ли только что вышедший European Air War от Eidos поколебать достаточно прочные позиции Microsoft Combat Flight Simulator: WWII Europes Series. Посмотрим, тем более что компакт-диск уже лежит на моем столе.



Леонтий Тютелев

Test Drive Off-Road 2

Жанр	Аркадный автосимулятор
Издатель	Accolade
Разработчик	Accolade
Требуется	Pentium 166, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200MMX, 32 Mb
Multiplayer	Модем, Сеть

В прошлом году мы были изрядно заинтригованы появлением внедорожного ответвления в популярной серии гоночных произведений от Accolade – Test Drive. Игрушку задолго до выхода поддержали мощной рекламной «артподгоготовкой»... что и сказалось на рейтингах практически всех игровых изданий. По оценкам прессы, первая часть Test Drive Off-Road хоть и не была стопроцентным хитом, но приобрести ее однозначно стоило. Реальное же положение дел было несколько иным. Ведь предложили нам тогда до неприличия простую, если не сказать больше – примитивную, аркаду.

Тем не менее, проект окупился и принес разработчикам столь необходимые в наше трудное время дивиденды. Окрыленные успехом, ребята сели за создание сиквела, и получился у них... действительно сиквел.





Вдарим по бездорожью



Test Drive Off-Road 2, как и его предшественника, можно отнести к многочисленному, весьма разношерстному «отряду» автомобильных аркад.

Соревнования проходят на различных по своему географическому местоположению трассах. Именно трассы – основное отличие игры от предшественницы. Если раньше нам были доступны лишь кольцевые треки, то теперь абсолютно все дороги представляют собой длиннющие, напичканные ухабами и прочими радостями бездорожья «автострады».

Выигрыш гонки несет виртуальные призовые, а они, вместе с собой, - возможность пересесть на более совершенное авто. Вам будет предложено несколько форсированных модификаций представленных автомобилей. Если пересчитать все эти образцы, то не хватит пальцев рук и ног, и в итоге получится довольно внушительная цифра.

Для терпеливых

Обратимся к игровому процессу. Ну, что здесь можно сказать такого, чтобы заинтересовать заскучавшего читателя? Машины не ломаются, очень редко переворачиваются, управляются туго и без души. Ну, как интересней стало? Продолжаем.

Дизайн трасс имеет в себе одну отличительную особенность весьма спорного качества. Дороги на редкость длинные. Слишком длинные. Разумеется, в этом есть свои плюсы. Трудно запомнить повороты, подъемы и спуски. Но здесь же прячется и минус, который представляется более очевидным. А именно: ехать очень долго в «голубую даль» быстро надоедает. Здесь еще раз дал о себе знать TD4 - подобная проблема обнаруживалась еще там. Вспоминается первый NFS. Насколько все гениальное просто! В той игре каждый не кольцевой трек был разбит на короткие динамичные участки, которые проходились буквально на одном дыхании.

С вашего позволения, я остановлюсь подробней на управлении машиной. Кажется, будто по бездорожью движется не могучий автомобиль повышенной проходимости, двигатель которого таит в себе примерно двести пятьдесят «лошадок», а тяжелая равнодушная коробка. Реакции на повороты, что называется, ватные. Заносы короткие и невразумительные. Легкомысленная аркада (когда весело) – иногда зто хорошо. В подобной реализации (когда примитив) – очень плохо.

Невыразителен и абсолютно неагрессивен компьютерный оппонент. Отсутствует даже нечистая игра в исполнении искусственного интеллекта. Ваш автомобиль не подвергается массированной атаке нескольких наглых врагов. Вас даже не подрезают и не толкают на обочину.

Не родился красивым...

Я вас не обрадую, не надейтесь. Часто бывало, что пропащую игру вытягивала в люди красивая внешность и милый голос. Увы, чудеса случаются очень редко. И не ждите их от Test Drive Off-Road 2.

На старте камера устраивает нам демонстрацию эффектных видов на автомобиль. Сразу за зтим следует знакомство с графикой игры. И оно оставляет весьма тягостное впечатление. Нет и лучика света в сером царстве – бледные текстуры, грубые модели машин на нереально больших колесах, жутковатые и абсолютно не «симпатишные» спрайтовые деревья, что расположились прямо на дороге. Отдельного упоминания заслуживает «находка» авторов – «квадратная вода», –





внешний вид поверхности водоемов противоречит всем законам физики.

Куда-то запропастилось так полюбившееся нам освещение в реальном времени. Впрочем, частички его все же есть – это вспыхивающие красным стоп-сигналы и тень под днищем автомобиля. Ничего не поделаешь, off-road не терпит излишеств.

Узкие коридоры трасс «обклеены» текстурами с изображением леса или скал. Находит хорошее применение зализанная непропорциональная угловатость окружающего мира. Становится очень грустно.

А что звук? В ассортименте: безразличный гул мотора (кто-то сказал "турбо-наддув"?), грубый грохот подвески при приземлении и абсолютно неуместные и никчемные выкрики «массовика-затейника», восседающего где-то рядом. В нагрузку – строгие «железные» композиции. Средне, батенька, средне.

Фокус не пройдет

Нет, в данном случае разработчикам надеяться не на что. Игроки теперь пошли разборчивые, и что попало «есть» не станут. Этот продукт еще можно было бы «проглотить», имей он привлекательный внешний вид. Но в таком состоянии – увольте.

Игра явно планировалась, как сиквел, который появится, и затем будет расходиться исключительно благодаря торговой марке. Поэтому не было пресс-релизов и многокилобайтных перечислений «фич», сдобренных «горячими картинками». Провальный проект, и добавить тут, к сожалению, нечего.



Леонтий Тютелев

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Ubi Soft
Разработчик	Ubi Soft
Требуется	Pentium 166, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200 MMX, 32 Mb
Multiplayer	Сеть, split-screen

Хорошая это компания – Ubi. Игрушки делает красивые и занимательные. Хоть убей, не припомню у них провального проекта. Вот и теперь ребята выпустили вторую часть недавнего своего хита F1 Racing Simulation. Никто не против, все, наоборот, рады появлению продолжения лучшего симулятора первой Формулы. Но, постойте, что это? Почему нет в названии аббревиатуры F1, а вместо этого красуются какие-то откровенные намеки на Монте-Карло? Ай-ай-ай! Неувязочка вышла. Нет больше лицензии у французов на использование названий конюшен и имен пилотов в своей игре. Должно быть, расценки повысились. А все, что имеется в наличии, так это сотрудничество с клубом автолюбителей из Монако, и, как следствие, вымышленный чемпионат. Впрочем, не так уж все и плохо.

Встроенный редактор

Да, лицензия отсутствует, и с этим приходится мириться. Даже принцип сотрудничества с пилотами не находит тут применения. Поэтому весь длиннющий список гонщиков, представленных в игре, являет собой весьма плачевное зрелище. Авторы вновь прибегли к фантазии. Каждый персонаж виртуального театра имеет свое имя, достаточно отдаленно напоминающее реальный прообраз. Ситуация с командами удручает еще больше. Гоночные конюшни поименованы словом Team с порядковым номером на конце. А вот тут уже читается откровенный намек. Примитивные названия как будто говорят игроку: «Ну, давай же, отредактируй нас!» И удержаться, поверьте мне, весьма непросто. С упоением редактируем.

Такая же участь ожидает и пилотов, чьи имена со временем тоже обретают должный вид. Ну вот, теперь все вроде бы встало на свои места, и мы можем начинать разговор о F1 Racing Simulation 2.

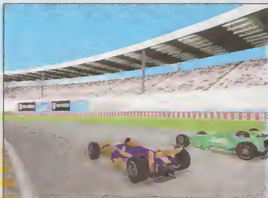
Ностальгия замучила

Разработчики в последнее время все чаще стали обращать свои взоры назад, в прошлое. Достаточно вспомнить ряд проектов, симулирующих соревнования минувших дней или же просто имеющих в своем автопарке старинные автомашины. Не удержались от соблазна и французы. MGPRS2 содержит в себе одну «ретро-трассу» и четыре «ретро-команды». Причем действие этой увлекательной гонки приходится на пятидесятые годы. Болиды будут попримитивней тех, что мы встретили в Grand Prix Legends. А вот играть проще и интересней, нежели в творении Papyrus. Управление прадедом современных «формул» понятней, «физика» не столь сурова. Жаль вот только, что трасса представлена в единичном экземпляре, а чемпионата «динозавров автоспорта» нет и в помине.

Работа сценариста

Как и любое другое продолжение, рассматриваемый проект слепо следует принципу: «больше, лучше, разнообразней». Изменения коснулись почти всего, чего они могли коснуться, однако постоянно возникает впечатление, что перед нами все та же прошлогодняя игра.

Но окинем взглядом новшества.





Для начала стоит остановиться на видах соревнований. Практически все придуманные до этого типы заездов можно с легкостью обнаружить в Racing Simulation 2. Тут нам и разовая гонка, и Гран-при, и чемпионат (как стандартный, так и переделанный игроком), и режим карьеры, и сценарии. Приставочники уже давно знакомы с последним пунктом, а вот для владельцев персональных компьютеров этот вид соревнований может показаться незнакомым, поэтому стоит уточнить его особенности.

Выбрав этот режим, игрок получает определенную установку. Ему обрисовывают положение дел и ставят необходимую цель. Иногда сценарии не блещут остроумием. Взять тот, где от вас требуют выиграть последнюю гонку чемпионата и обеспечить мировую корону конкретному гонщику. Такое положение дел вполне стандартно (вспомним концовку прошедшего чемпионата мира в классе Формула 1). Но случаются и весьма занимательные ситуации. Например, за несколько кругов до финиша обойти в горячей схватке лютого конкурента. Или прийти впереди указанного оппонента, но обязательно в очках.

И все-таки близнецы

Печально констатировать факт, но все же. Если откинуть упомянутые выше детали - вымышленные пилоты и команды плюс некоторые новые возможности, - перед нами откроется не что иное, как F1 Racing Simulation. Разумеется, кое-что выглядит по-новому. Но, увы, лишь кое-что. Той разницы, что чувствуется буквально с первых метров игры в NFS3 (по сравнению с NFS2SE), мы в новом творении Ubi Soft не ощутим.





Игровой процесс наверняка покажется до боли знакомым всем, кто видел первую часть. Разве что управление болидом сделали более капризным, да и машина, как оказалось, стала несколько быстрей и легче. Улавливаешь новые нотки в голосе двигателя – мягкие и не столь агрессивные. Интерфейс, как и игровое меню, остался практически без изменений. Даже встроенный помощник по настройке автомобиля является почти точной копией старого.

За счет увеличения скорости оппонентов подтянут уровень искусственного интеллекта. Теперь даже на среднем уровне сложности нелегко прийти первым, а что уж говорить о сочетании Realistic-Expert?

Графическая часть проекта приобрела несколько более миловидные и красочные очертания. Косметический ремонт, устроенный программистами, сделал стареющий, но вполне боеспособный engine сравнимым с лучшими стандартами дня сегодняшнего. (Впрочем, некоторые добивались и больших успехов с «бывалыми» движками. Всем известно, что третий NFS построен на основе NFS2SE, а Bethesda до сих пор использует уже обросший легендами Xngine). Прекрасный туман, который может опуститься на трассу прямо во время гонки. Выглядывающее из-за туч солнце. Плывущие облака. Красивые шлейфы из брызг за болидами во время дождя. Полупрозрачная пыль. Все это существовало почти год назад, но, повторюсь, смотрится вполне оригинально и ново даже сейчас.

Ну и, наконец, прекрасно просчитанный алгоритм столкновений и повреждений. Например, если вы легко уткнетесь в корму идущего впереди гонщика, то незамедлительно получите сломанный передний спойлер. Тот будет умилительно покачиваться во время езды, коренным образом изменив аэродинамику болида (разумеется, в худшую сторону). Хороши и коллизии на большой скорости.

Не пойдет стопами отца

Перед нами очень хорошая игра, великолепный симулятор. Качественное и проработанное произведение, которое совсем не портит даже отсутствие официальной лицензии. Но абсолютно неоригинальное. Все это, а вернее будет сказать, большую часть, мы видели уже год назад.

Теперь можно с уверенностью заявить, что и Ubi, когда-то такой молодой и романтичный новичок, ныне стал большим, деловым дядей-бизнесменом, который не брезгует выпускать клоны собственных удачных творений. Новинка является исключительно add-on'ом к хиту почти годичной давности. Так что решайте. Если вы не видели в действии F1 Racing Simulation или же были без ума от этой игры, то обязательно смотрите продолжение. Если нет, то почти ничего не потеряете, пропустив Monaco Grand Prix Racing Simulation 2. Ну, а если хотите мое мнение, то оно всегда при мне. Лучше еще разок, да в F1 Racing Simulation.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Реализм	●●●●●●●●○○

Рейтинг 7.6

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Алексей Медведев

Fighter Pilot

Жанр	Аркадный авиасимулятор
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Charybirds Enterprises Inc.
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 32, 3D-уск.
Multiplayer	DirectPlay

Как вы думаете, какой должна быть игра для начинающих виртуальных пилотов? Да еще, чтобы они влюбились в этот жанр и стали истинными любителями авиасимуляторов? Настоящий авиасимулятор новичкам не по зубам: слишком сложно, слишком много надо знать и уметь. А где учиться этому мастерству? Видимо, этот же вопрос мучил и Electronic Arts. Иначе как еще объяснить выход аркадной «леталки» под названием Fighter Pilot. Что-то, правда, у них получилось не очень...

С самого начала видно, что это малобюджетная игра. Очень много недоделок и откровенно слабых мест. Интерфейс можно назвать просто убогим. Чего только стоят надписи, выполненные обычным Windows'ким True Type шрифтом, известным всем пользователям персональных IBM-совместимых! Я уже перестал любить Arial, а как он мне раньше нравился! Несколько странно наблюдать такие откровенные ляпы в продукте, распространяемом самой Electronic Arts.

Но начнем по порядку. В этой игре вы сможете полетать на четырех современных самолетах - это F-18, F-22, F-117 и Су-35. Впрочем, вам удастся не только полетать, но и пострелять. Причем слово "пострелять" звучит в данном случае как-то... мягко... Что же есть эта игра? Не симулятор - это я заявляю вам со всей ответственностью. И не аркада в своем простейшем воплощении, так как нужно запомнить аж 10 кнопок :). Не знаю я, как обозначить жанр, но раз речь в игре идет о самолетах, то пусть это будет летная аркада.

Отголосками симулятора можно назвать следующие факты: есть автопилот и есть подобие полета по маршруту, существует разделение на ракеты «воздух-воздух» и «воздух-поверхность». На этом, правда, все и заканчивается. Ничто не мешает вашему ультра-супер-истребителю-бомбардировщику-перехватчику иметь в своем распоряжении огромное количество всевозможных ракет и пулять ими во все движущиеся и статичные объекты, не обременяя себя при этом переключением режимов радиолокатора и тому подобными никому не нужными подробностями. Вы спросите, чем различаются самолеты? Отвечаю. Да практически ничем! Нет, выглядят они, конечно, по-разному, но пускай вас это не обманывает.

В игре можно переключаться между четырьмя видами на свой самолет. Это вид спереди, сзади-справа, сзади-слева и просто вид сзади. Имеется также возможность вообще отключить вид самолета, но этот режим практически ничем не отличается от вида сзади.

Вся игра прямо насыщена противоречиями! Модели F-18 и F-22 выглядят достаточно симпатично, но вот F-117 я узнал только благодаря брифингу, в котором английскими буквами было написано его название. F-117 не красят в зеленый цвет!!! Они все черные, благодаря специальному покрытию, поглощающему электромагнитные волны; но разработчикам, видимо, больше нравится зеленый цвет. Ну что же, это - их дело. Неплохо выглядит небо, иногда даже можно увидеть облака. А вот поверхность земли можно было бы сделать и получше. Однообразные текстуры, унылая равнинная местность. Где деревья? Кусты где? Редкие горы или холмы радуют глаз и душу, намекая, что не все еще в этой жизни потеряно. С другой стороны, очень неплохо выполнены спецэффекты. Запуск ракеты - красивое зрелище... но вот то, что происходит, когда эта ракета поражает цель, пугает. Огромные полупрозрачные пиксели на половину экрана - не то, что хотелось бы видеть в современных играх.

Для вывода этой красоты/безобразия используется DirectX 6.0. Все обладатели трехмерных ускорителей будут рады сглаженным текстурам земли и впечатляющему количеству fps, если, конечно, захотят играть в эту игру.

По моему скромному мнению, аркада должна вызывать в душе играющего чувство радости. Аркада - это должно быть весело. Почему-то такого чувства Fighter Pilot у меня не вызвала. Ну, летаешь, ну, жмешь на кнопки. Клац - ракета полетела, попала, клац - следующая цель, опять запустил, снова попал. Скучно! Ага, вот и по мне ракету пульнули, клац - сбросил ловушки, ракета промахнулась. А где игра? Слишком все сыро.

Создается ощущение, что взяли какие-то авторские наработки и записали их на диск. Нет нормального сюжета, нет желания проходить следующую миссию, так как известно, что в ней будет и чем она закончится. И что интересно, миссии тоже можно не проходить! Взлетел, нажал ESC, ответил, что хочешь выйти из игры, а в брифинге выбрал следующую миссию. Может, конечно, так оно и задумано, но, скорее всего, это банальнейшая программная ошибка.

Есть какой-то звук, но уже не могу вспомнить, какой; есть поддержка многопользовательского режима. Но найдутся ли те, кто будет его использовать?

Перечитал я все вышесказанное и понял, что ничего хорошего так и не написал. А раз не написал, то, значит, и хвалить не за что! Пара красивых спецэффектов лично у меня не вызывает желания проводить сколько-нибудь времени за этой игрой, ведь существуют и игры и занятия поинтереснее.

Игровой интерес	●●●●○○○○○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●○○○○○○
Управление	●●●●○○○○○○

Рейтинг 4.5

Время освоения: не требуется
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

Леонтий Тютелев

Colin McRae Rally

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Codemosters
Разработчик	Codemosters
Требуется	Pentium 166, 16, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium II-233, 32 Mb
Multiplayer	Split-screen

Знаете, лично мне эта игра нравилась еще задолго до официального релиза. Я не видел ни демо-, ни бета-версию, а все, с чем довелось познакомиться, так это несколько «скринов», да пара пресс-релизов. Чем же объясняется такая любовь? Попытаюсь объяснить.

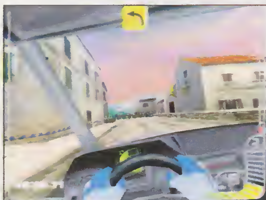
Во-первых, «движок» – кардинально переработанный под современные стандарты engine революционной (не боюсь этого слова) для своего времени TOCA Touring Car от все тех же Codemasters.

Во-вторых, непосредственное участие в создании проекта принял легендарный раллийный гонщик Колин Макрей. Знатокам это имя очень хорошо известно. Макрей является одной из самых заметных фигур в нынешнем автоспорте, и такое сотрудничество не могло не сказаться положительно на итоговом результате.





Ну, а третья причина может показаться кому-то сугубо личной, но все же. Ралли! Соревнования, в которых принимают участие поистине фантастические автомобили – полноприводные гиганты бездорожья, по сравнению с которыми даже суперкары, подобные Dodge Viper или Porsche 911, тускнеют. Где на первый план выходит именно водительское мастерство, а не умение вовремя использовать слабости AI.



Вот почему я так нетерпеливо ожидал выхода Colin McRae Rally, игрушки, которая должна была установить новый (после Network Q Rally) стандарт симуляторов раллийных автогонок. Так оно и получилось - встречайте нового короля!

Снова в школу

Оказалось, что Колин Макрей – человек серьезный. Его игра содержит в себе очень полезную опцию, которая поможет вам овладеть основными приемами вождения раллийного автомобиля, прежде чем «не зная брода лезть в воду». Она, голосом Макрея, обучит вас использовать в поворотах комбинацию «газ-тормоз» для создания контролируемых заносов. Подскажет, когда необходимо «срывать» ручник для преодоления особенно крутых виражей. Научит своевременно тормозить двигателем (в некоторых «умных» симуляторах этот прием был почему-то невыполним – здесь все на месте).

Три уровня сложности в данном случае можно сравнить с тремя классами. Успешно «отстрелявшись» на экзаменах, вы попадаете на следующий этап. Венцом программы становится ночная гонка на уровне expert. Получить необходимое число баллов тут довольно-таки нелегко. Но стоит вам пройти это испытание и увидеть лицензию, подписанную самим Макреем, как вы тут же почувствуете уверенность в своих силах и окажетесь готовы к участию в мировом чемпионате.

Итак, экзамены сданы, и мы отправляемся покорять раллийные вершины. Для начала, разумеется, посетим гараж, чтобы выбрать себе машину по нраву. Характер у каждого автомобиля сугубо свой, и любителям доставит большое наслаждение пересесть из «four wheel drive» Subaru Impreza на третий «front wheel drive» «Гольф», например, и, что называется, почувствовать разницу. Мы с интересом разглядываем машины, не решаясь остановить свой выбор на какой-либо конкретной.

Поначалу в нашем распоряжении ровно восемь автомобилей. На самом простом уровне сложности неопытным новичкам доверят не столь мощные переднеприводные образцы. Это VW Golf, Seat Ibiza, Scoda Felicia и Renault Megane. Следующий уровень одарит нас более мощными и интересными машинами (полный привод). Тут и макреевская Subaru Impreza, и не сильно уступающие ей Mitsubishi Lancer, Toyota Corolla, Ford Escort. Ну, а если вам посчастливилось выиграть долгое кругосветное путешествие и на среднем уровне, то приготовьтесь получить последнюю партию интересных автомашин. Audi Quatro, Lancia Delta HF Integrale, Ford RS200 и Ford Escort MK2. Поистине, королевский выбор!

Интересные новинки

Чемпионат мира проходит в восьми странах. Каждая локация поделена на шесть участков. За победу на этапе дается десять очков, за второе место - шесть и так далее.

Хочется сказать огромное спасибо авторам за эти трассы. Тут есть все, что только можно себе представить. Разнообразные виды покрытия, различные погодные условия, смена времени суток – соревнования никогда не покажутся вам монотонными или однообразными. Придется все время совершенствовать свой

стиль, делая поправки на изменившиеся условия.

Физическая модель игры великолепна. Ощущение, что ты ведешь вполне осязаемый, реальный автомобиль, - стопроцентное. Ведь используется очень «жизненный движок» от TOCA. Он способен воспроизвести любую мелочь, будь то ухаб или приятный занос. Дорога изобилует горками, насыпями, внезапными сужениями, скалистыми коридорами и полями, где ничто не ограничивает ваше движение. Иногда повороты возникают буквально из ниоткуда. В таких случаях на помощь приходит штурман.

Кстати, система оповещения пилота в игре несколько иная, чем та, к которой приучили нас другие раллийные произведения. Вместо стандартных «easy left» или «medium right», мы получаем повороты, обозначенные цифрами в зависимости от крутизны оных. К примеру, пологий поворот направо будет озвучен как «one right», а более крутой налево как «five left». Виражи под прямым углом называются «square», а совсем крутые развороты на 180 градусов - «hairpin».

Colin McRae Rally – первая на моей памяти игра, где удалось буквально на ровном месте перевернуться и пролететь кубарем несколько сот метров. Это получилось так. Сначала был короткий прямой участок, на котором машина прилично разогналась (что же вы хотели, до ста км/ч с места за пять с небольшим секунд - и это не по ровному асфальту!). Ей на смену пришел пологий поворот налево. А потом была «шпилька». В первый изгиб трассы я вошел нормально, а когда «нырял» во второй, мой Lancer встал в перпендикулярное дороге положение, жалобно взвизгнул покрышками и приступил к кувыркам. При этом не было какого-либо постороннего удара о второстепенный объект на трассе. Все получилось исключительно из-за неверного управления.

Еще был момент, когда пришло проехать несколько десятков метров на двух колесах. Ситуацию спасло верное движение рулем. А теперь скажите мне, встречали ли вы когда-нибудь подобные возможности раньше? Лично я – нет, и эти происшествия породили во мне безмерное уважение к произведению Codemasters.

В Colin McRae Rally машины очень натурально мнутся и ломаются. После окончания очередного этапа их необходимо чинить. Есть час времени и несколько поврежденных узлов. На починку времени хватает вполне. Но. Есть еще и настройки, которые играют не последнюю роль в вашей победе. Приходится выбирать. То ли оставить барахлящей коробку передач, то ли поехать на сликах по снегу.



Еще раз о трехмерной кабине

Все симуляторы, вышедшие после Colin McRae Rally, не «имеющие в своем расположении» трехмерного кокпита, будут оцениваться предвзято и нечестно. Потому что теперь необходимо равняться на стандарт произведения Codemasters.

Ужасно нравилось уже то, что было сделано в TOCA. Ну, а последующие доработки в McRae Rally только усугубили положение. Двигающаяся камера, все в полигонах. При поворотах – сильные крены, при ускорениях – вдавлен в сиденье машины. Захватывает дух. И добавляет динамизма бешеному ритму игры. Предвзятые эстеты обязательно придерутся к угловатым рукам и чрезмерно размытой приборной панели, – я лишь усмехнусь. Такие детали не меняют общего смысла, который сводится к любимой фразе русифицированного Батт-Хеда: «Это круто!».

А за окном машины проплывают чудные пейзажи, сравнимые по красоте лишь с третьим NFS. Кое-где картинка даже превосходит хит от EA по качеству реалистичности изображения, кое-где проигрывает (там, где много спрайтовых деревьев). Текстур очень много, и все они созданы талантливыми людьми. Небо, в зависимости от времени суток, окрашивается в соответствующие тона, меняется яркость изображения. Из-под колес летит не в пример более натуральная, нежели в NFS3, пыль. А автомобили! Сложные трехмерные модели, работающая как надо подвеска, крутящиеся колеса (правда, они малость широковаты), фотореалистичные текстуры.

Ну, а если добавить к этому визуальному ряду «живой» рев мотора, шипение покрышек и умницу-штурмана, то получим ни больше, ни меньше – образец для подражания!





Must-buy, однозначно!

Такая вот игра. Хорошая игра, занимательная. Ее предшественнице, TOCA Touring Cars не хватило именно законченности для того, чтобы стать подобным хитом. Но на то она и была первенцем, чтобы, послужив своеобразным испытательным плацдармом, дать жизнь несравненно более законченному творению. Для меня, из всего вороха последних автосимуляторов, именно Colin McRae Rally является единственным предпочтением. Тут есть практически все, что должно быть в лучшей автомобильной игрушке, – отличная графика, динамичный геймплей, грамотнейшая физика, реальные машины и известные гонщики. Множество трасс, наконец. Нет одного, чего и не должно быть в симуляторе ралли – непосредственного присутствия на трассе оппонентов. Впрочем, для любителей потолкаться существует масса других игрушек, в том числе и аркад. Тут же надо учиться водить машину, стать с ней единым целым. И тогда старина Макрей будет повержен в собственной игре, а мы возьмем корону чемпиона мира и призовые автомобили.

Игровой интерес	●●●●●●●●●○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●●●○
Управление	●●●●●●●●●○

Рейтинг 9.0

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Леонтий Тютелев

NewmanHaas Racing

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Psygnosis
Разработчик	Studio 33
Требуется	Pentium 166, 16, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Multiplayer	IPX

Заокеанская серия CART пользуется у разработчиков компьютерных игр куда меньшим вниманием, нежели ее старшая сестрица – Формула 1. Объяснение этому простое. Если почитатели экс-Indy обитают преимущественно в Северной Америке, то поклонников Формулы (читай – потенциальных покупателей игры) сыщется немало в каждом цивилизованном государстве. Впрочем, все это не мешает изредка появляться симуляторам, посвященным «американской королеве автоспорта». Прошло около года с момента выхода последнего сколь-нибудь значимого проекта на эту тему – CART Precision Racing от Microsoft, и теперь пришло время Psygnosis. Эта довольно известная компания предлагает нам познакомиться со своим вариантом симулятора популярных в США автогонок.





Ньюман и Хаас

В двенадцатом номере «Навигатора» был брошен, так сказать, предварительный взгляд на находившийся в разработке проект. Признаться, тогда у меня эта игрушка не вызывала ровным счетом никакого оптимизма. Казалось, что нас ожидает просто еще одна посредственность на колесах. На деле же все вышло несколько по-иному.

Компания Psygnosis, похоже, отчаялась добиться успеха в жанре симуляторов первой Формулы (есть такой жанр) со своими проектами. А их, если мне не изменяет память, было ровно три. Это Formula 1, Formula 1 97 и Formula 1 97 Gold Edition. Те игры были по-своему неплохи, однако имели в себе ряд недостатков и являлись практически точной копией друг друга, так как использовали один и тот же графический «движок». Так вот, отчаявшись, Psygnosis приняли непростое решение переквалифицироваться в чистые издатели. Была поставлена «партийная задача»: покорить вершины симуляции заездов серии CART. Очень скоро объявились и разработчики – молодая команда Studio 33.

Создатели игры заручились поддержкой одной из наиболее популярных «конюшен» – NewmanHaas. Затем, как и положено в таких случаях, призванные на помощь гонщики расщедрились на пару советов программистам. Возможно, ребятам из Studio 33 «оказали посильную» и инженеры команды. Далее, был вновь доработан косметически, и, отчасти, физически уже упомянутый выше engine. И, наконец, без длительного бета-тестирования (иначе ляпы, имеющие место в игре, наверняка были бы устранены) получившееся творение было растиражировано по компактам. Те, в свою очередь, раскиданы по красивым коробкам, одна из которых в момент написания статьи находилась перед глазами вашего покорного.

Тест-драйв

Коротко по поводу начинки проекта. В игре присутствует большая часть команд CART, наиболее популярные пилоты и практически все треки, на которых проводятся соревнования данной ассоциации. Вполне приятный и разнообразный выбор.

Игрушка располагает тремя уровнями сложности, возможностью включения повреждений, тройкой обычных видов соревнований и вполне удобным, функциональным интерфейсом. Теперь позвольте мне перейти непосредственно к игровому процессу.

С чего начинается Гран-при? Правильно, с тренировки. Так давайте же выберем опцию practice, первую попавшуюся трассу и устроим своеобразный тест-драйв. Не мудрствуя лукаво, остановим свой выбор на пилоте команды NewmanHaas, Кристиане Фиттипальди (к слову, представитель очень уважаемой в мире автоспорта семьи). Разумеется, мы устанавливаем в опциях наличие повреждений, износ резины и ручную коробку передач.

Первое, на что обращаешь внимание в процессе управления болидом, – это мгновенное, очень странное торможение двигателем. Стоит, например, опустить газ в медленном вираже, и машина замрет, как вкопанная. Мне однажды грешным делом показалось, что игрушка зависла, – уж больно неожиданной выглядела остановка.

Следующее, что практически сразу дает о себе знать, - зверский вынос переднего моста в быстрых поворотах. Складывается впечатление, будто автомобиль переднеприводный, что в данном случае, согласитесь, звучит как нонсенс. Этот вынос не регулируется ни сбросом газа, ни торможением, а единственным методом борьбы с ним является заблаговременное снижение скорости. Приноровиться к использованию этого приема несложно, и затем в процессе вождения проблем не возникает. В остальном же болид ведет себя приятно и предсказуемо.

В общем, нюансы управления ясны (их, откровенно говоря, было немного), и нам пора отправляться в пекло гоночных баталий.

Игра в бильярд

А вот в гонке обнаруживаются проблемы другого рода. Некультурно ведет себя искусственный интеллект Он не джентльмен Противники либо слепы, или же им просто на все наплевать. Например, на то, что я иду по их траектории, и болид мой - вовсе не ghost car, а вполне реальный (в пределах игры) объект. Получается столкновение, в котором (что несколько успокаивает) страдают оба пилота Вас также могут подре-





зать, могут дать сбоку в кузов – здесь это в порядке вещей.

Но самым занимательным моментом является «игра в бильярд». Особенно интересно пользоваться этим приемом в заездах с отключенными повреждениями. Суть игры проста, а правил не существует вообще. Все, что требуется от игрока, - «въехать» на скорости в корму идущего впереди оппонента. Далее следует цепочка событий, практически всегда вызывающая в инициаторе столкновения бурный восторг. Дело в том, что ваш болид в таком случае выполняет функцию кончика кия, а противники выступают в роли шаров. Лузы – обочины трасс и отбойники. После удара идущая впереди машина прытко ускоряется и, невзирая ни что, устремляется вперед. Если перед ней находится еще один «неприятельский» болид, то «первый шар» бьет по второму, и они вместе летят в гравий. Прием очень действенный и эффектный. Ознакомиться с произведением стоит хотя бы из-за него.

Ну, а чтобы у вас не сложилось превратного впечатления о плоде творчества Studio 33, поспешу вас успокоить. Если включить повреждения, придется избегать даже малейших контактов с оппонентами, и соревнование превратится в хорошее времяпрепровождение, достойное любого другого неплохого симулятора.

Четыре (графика) с минусом (звук)

Возможно, дело в личных предпочтениях, но мне понравилась графика NewmanHaas Racing. Да, я отдаю себе отчет в том, что кардинальных изменений с момента выхода Formula 1 (а произошло это в 96 году и движок, напомню, был тот же) очень немного, тем не менее, графика мне по душе.

Предположительно, такое впечатление складывается ввиду реалистичности картинки и отсутствия лишних деталей. Очень натуральные текстуры, порядочное быстродействие, шустро бегущие по небу облака, красивые болиды. В общем, приятно, и после бешеных световых спецэффектов от NFS3, когда в вечерних сумерках тяжело было «нащупать» поворот, рассматриваемую игру можно позиционировать как образец хорошего консерватизма.



Есть, конечно, и нарекания. К ним можно отнести не совсем удачный вид от первого лица (и почему они не использовали трехмерный из Formula 1 97?), и раздражающую «интеллектуальную» камеру, которая имеет обыкновение при любом касании болидов взлетать высоко в небо. Это новшество, по замыслу авторов призванное помочь игроку сориентироваться в непростых ситуациях, на деле лишь мешает нормально вести машину.

Не все так гладко и со звуком. Быть может, вы помните, что в начале статьи я рассказал о возникшем у меня впечатлении, будто игра зависла. Не последнюю роль в создании иллюзии сыграл звук. Ибо он, за исключением рева двигателя (который при остановке замолк), просто-напросто отсутствовал. Несколько исправляют положение типичные американские комментаторы, с надрывом озвучивающие гонку.

Ну, а в целом, оценивая игрушку, следует отдать предпочтение отметкам ваше среднего, ведь достоинств тут все же больше, нежели недостатков. Те, кто пресытился трассами первой Формулы, наверняка найдут отдушину на нехитрых автодромах (не без овалов) Северной Америки.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Управление	●●●●●●●○○○

Рейтинг 7.0

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Chaos Mage, Игорь Бойко

Аллоды 2 Повелитель душ

"Движку это не противоречит"
Nival

Жанр	RPG/стратегия
Издатель	1С
Разработчик	Nival
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 64Mb RAM
Дата выхода	I квартал 1999 года

Воспользовавшись любезным приглашением, мы побывали в офисе Nival'a, где полным ходом идет работа над продолжением одной из самых удачных отечественных игрушек. Вторые "Аллоды" нам были показаны, что называется "во всей красе". Демонстрация прошла без сучка с задоринками и произвела на нас самое что ни на есть благоприятное впечатление. Для ускорения процесса полным ходом применялись всевозможные встроенные читы. Багов и явных недостатков замечено не было, а если таковые и сыщутся, то о них разработчикам сообщат бета-тестеры, команда которых уже набрана и приступила к исследованию бета-версии.

Узнать об игре удалось достаточно много, но были моменты, которые прояснятся только после того, как выйдет финальный релиз. Именно поэтому иногда в ответ на очередной вопрос мы и слышали фразу, которую решили вынести в качестве эпиграфа ко всему материалу.

История продолжается

Есть игры, у которых никогда не будет продолжения. Есть сиквелы, которые совершенно не похожи на оригинальные игры. В случае же с "Аллодами 2" мы получаем логическое развитие исходного продукта на доработанном движке и с некоторыми новыми свойствами.

Мы думаем, никто не будет оспаривать утверждение, что "Аллоды" красивы. Немного найдется игрушек со столь проработанной качественной графикой. Так вот, "Аллоды 2" будут еще красивее и, я бы сказал, стильнее. Интерфейс изменился незначительно, но именно эти мелочи и привносят ощущение выдержанности и стиля.



Исходный серьезнейший подход к разработке игровой вселенной позволил сценаристам из Nival'a без проблем разработать сюжет второй части. События "Повелителя Душ" происходят лет через 100 после победы над Демоном. Подвиги вашего героя частично забыты, а частично превратились в легенду.

Как обычно, все пребывало в спокойствии и мире, пока великому магу Скракану, хозяину нейтрального аллода Умойр, не показалось, что он ощущает странные магические вибрации, исходящие из одного из аллодов империи Кадаган. Кто-то там кастовал "неправильные" заклинания, напомнившие магу те, которые использовал Демон.

Местные маги, как вы знаете, не могут покидать свои аллоды. Поэтому для проведения разведывательной операции Скракану понадобился очередной герой. Итак, пройдя все необходимые испытания и доказав свою состоятельность и способность выполнить любое поручение, вы посредством магических усилий великого мага тайно переноситесь на далекий кадаганский аллод Язес. Инкогнито. Ну, а дальше - все как в шпионских романах и игровых квестах: собирая по крупицам информацию, выполняя там и сям разные поручения и задания, проверяя наводки, намеки и догадки, вы должны разобраться в сложившейся на аллоде ситуации.

Всего сюжет содержит сорок квестов, причем только некоторые из них являются составляющими основной сюжетной линии. Чтобы достичь цели, по ходу игры перед играющим встанет задача собрать могущественный артефакт, который состоит из трех частей. В игре предусмотрены две концовки, причем возможность повернуть в ту или иную сторону вам представится не единожды.

Техническая сторона

Радикальных отличий от первой части мы не обнаружили, видать, добра от добра решили не искать. В основном изменения отразились на расширении имеющегося игрового базиса. По сравнению с первой игрой объем доступного снаряжения вырос на 20%, таким образом, во второй части будет доступно около 400 различных предметов. Добавились, главным образом, разные магические штуковины со спе-



циальными особенностями, некоторые из которых имеют орковское или некромантское происхождение. Появилась опция автоматического подбирания предметов с земли. В полтора раза увеличилось число монстров. Список заклинаний состоит из 29 различных заклятий, три четверти из которых - атакующие.

Игровая графика подверглась переработке, в частности, полностью перерисованы песок, вода и трава. В бета-версии анимация растительности пока никак не привязана к ветру и отображается без какой-либо зависимости для всех деревьев, но в финальном варианте все должно стать более реалистичным. Soundtrack игры состоит из 15 музыкальных тем, куда вошли переработанные темы из "Печати Тайны" и восемь совершенно новых. Слушали, понравилось.

Игра будет выпущена на одном компакт-диске. В нее войдут семь классных (часть из них сами видели) анимационных роликов.



Играбельность

На этот раз создатели игры решили предоставить игроку больше возможностей в выборе миссий. Оказавшись в городе, можно пообщаться с местным населением, получить таким образом обрывки информации о происходящем, а также хинты к дальнейшему развитию сюжета. Ну и, само собой, квестовые заказы. В последнем случае на карте появится новый location, в который вы в любое время можете отправиться для выполнения квеста. Причем никто вам не запретит вернуться в пройденную зону повторно.

В игре сохранилась прежняя система общения, предоставляющая игроку не такие уж и богатые возможности для выбора: говорить или нет вообще и принять квест или отказаться от него. Что любопытно, фиксированные диалоги для каждого из возможных четырех главных героев отличаются, что придает им дополнительную "характерность".

В "Аллодах 2" несколько увеличен вес ролевой составляющей. Большую индивидуальность обрели NPC. Авторы постарались облегчить погружение игрока в атмосферу игрового мира, принцип построения которого во многом напоминает Ravenloft.

Используется практически тот же движок, что и в первых "Аллодах", но подвергшийся существенной доработке. Соответственно усилен и AI. Монстры кастуют и используют врожденные способности гораздо чаще и логичнее. А оказавшись в заведомо невыгодном положении, они будут паниковать и, соответственно, убегать или предпринимать иные действия, обусловленные текущим моральным состоянием.

Сделаны и шаги в сторону некоторого исправления баланса сил. Отчасти изменена математическая модель роста опыта и умений персонажа, что должно способствовать большей реалистичности. Если можно так выразиться, воины стали в большей степени магами, а маги - воинами.

У воинов магические скроллы отображаются в книге заклинаний и могут быть применены, как и заклятья магов, по горячим клавишам (F4 - F12). Маги же получили в свое распоряжение дополнительные мощные заклинания. Вот только некоторые из "новинок":

RAISE - позволяет в определенном смысле "реанимировать" погибших. При этом из непротухшей мертвятины получаются зомби, из разложившихся тел - скелеты, а уж из усопших с приличным стажем - духи. Нежить остается в вашем распоряжении до конца миссии, хотя зайти вместе с нею в город не получится ;).

SUMMON - призывает на помощь магу различных монстров, причем их тип зависит от прокачанности данного скилла. Время существования вызванных монстров прямо зависит от степени владения заклинанием и обратно пропорционально количеству появившихся существ.

Среди игровых нововведений особо следует обратить внимание на автокастинг, который в значительной степени упрощает жизнь для продвинутых игроков. Он позволяет, например, автоматически накладывать заклинание BLESS на всех союзников. Автокастинг придется по вкусу многим игрокам, тем более, что его можно настраивать. Предусмотрено три градации "крутости" кастуемых AI заклинаний, и три варианта условий, при которых этот самый автокастинг должен срабатывать.

Несколько расширены возможности multiplayer'а. Добавлена система квестов. Также планируется создание чисто deathmatch-серверов с системой вычисления рейтинга игроков и объединение



онлайновых серверов в единый игровой мир.

Редактор миссий с игрой поставляться не будет, но будет доступен с сайта Nival'а практически одновременно с выпуском игры. Кстати, недавно был выпущен полный редактор для первых "Аллодов".

В ответ на наш прямой вопрос о существовании в игре скрытых приколов разработчики намекнули на их наличие, но каким-либо образом поделиться столь важной для истинных геймеров информацией отказались :) . Что ж, будем искать.

В заключение хочется высказать наше коллективное мнение о том, что вторые "Аллоды" смогут оказаться настоящим подарком для поклонников первой части, впрочем, как и для многих других любителей стратегическо-зрпегешного жанра.



Chaos Mage

Аллоды 3D



Жанр	RPG/стратегия
Издатель	1С
Разработчик	Nival
Требуется	Pentium II 233
Дата выхода	IV квартал 1999 года

Ролевая игра?!

В ходе коллективного "похода" представителей "Нави" в Nival нам было продемонстрировано неинтерактивное демо графической технологии для перспективной ролевой игры под рабочим названием "Аллоды 3D". Если все то, о чем я услышал, будет реализовано, у игры есть все шансы стать "RPG моей мечты", хотя она и работает исключительно в режиме реального времени ;) .

Трехмерный мир

Мир Аллодов 3D, как ясно уже из названия, является полностью трехмерным. Плавающая камера дает отличный обзор персонажа с произвольной точки. Среди уже реализованных эффектов - колышущаяся трава, плещущаяся вода, приливы и отливы, множественные источники света с плавным изменением освещенности поверхностей. Будут и брызги под ногами при переходе реки вброд, и клубящаяся пыль на дороге... На многие объекты оказывает влияние направление ветра.

По словам Юрия Блажевича, главного программиста проекта, система строится по идеологии Scalable Software, что означает зависимость качества изображения от аппаратных возможностей компьютера. Чем лучше и мощнее ваша "тачка" и установленный на ней 3D акселератор, тем качественнее будут модели персонажей и монстров. Большая память означает большую детализацию текстур. Мощность CPU влияет на обсчет теней от предметов и элементов ландшафта. Кстати, тени как от объектов, так и от ландшафта будут динамически изменяться, в зависимости от положения солнца на небе. Свойства таких бегущих теней предполагается использовать в некоторых квестах (помните бешеную скачку вдоль несущейся по земле тени в великолепным вестерне "Золото Маккены"? Так вот - эта ситуация была смоделирована на имеющемся игровом движке). В зависимости от возможностей компьютера предполагается изменять детализацию бликов, причем можно будет даже увидеть движущиеся отсветы от факелов на полированных латах.

Пока существует только несколько тестовых зон, на которых обкатывается графическое ядро. Это берег реки, город и заснеженная равнина. В городе уже можно читать объявления и надписи на домах, вести беседы с местными жителями. У реки можно понаблюдать, как волшебник убивает гоблина огненным шаром. Создано несколько моделей персонажей и монстров. Нам была продемонстрирована весьма реалистичная модель тигра, модель лучницы в латах и то, что можно назвать "нашим ответом Ларе Крофт, любимой женщине Костика Подстрешного" ;). Кстати, для этой лучницы такие скины есть - прям как из "Victoria's Secret Lingerie".

Ролевой мир

Несмотря на то, что "Аллоды 3D" позиционируются как "RPG с элементами стратегии", это истинная ролевая игра. Сюжет тщательно увязан с детализированным World Setting'ом, содержащим полное описание аллодов и их истории на пятидесяти страницах. Этот документ (к сожалению, только для внутреннего использования в Nival'е) обеспечивает сюжетную целостность всей аллодовской линии, и эта игра - не исключение.

Герой попадает на никому не известный, полудикий и варварский аллод. Его главной задачей становится изыскание способа возвращения домой. В самом начале ваш персонаж будет нейтральным, но по мере вовлечения в игру ему придется принимать решения, следуя которым он встанет на путь Добра или Зла. Почти сразу вы натолкнетесь на деревушку, которая станет на некоторое время вашим домом. Вот тут-то и проявятся стратегические элементы игры. Вам придется развивать это поселение, способствовать его процветанию. Причем местные жители будут совершенствоваться вместе с вами. В вашей команде смогут ходить три-четыре NPC.

При генерации вы сможете выбрать цвет волос и кожи для модели персонажа. Кроме того, можно будет доработать его внешность при помощи встроенного фоторобота, изменяя три-четыре элемента лица.

Система классов отсутствует. Скилловая ролевая система, по духу напоминающая GURPS, разработана Дмитрием Девишевым и Сергеем Орловским.





Кроме того, система усилена перками (perks) - особыми способностями, которые будут зависеть от расы персонажа, членства в гильдиях, от уровней соответствующих скиллов и от некоторых других свойств персонажа.

Возможность качественного Role-playing обеспечивается развитой системой дипломатии. Общение с NPC предусматривает развернутые многовариантные диалоги. Разработчики обещают потрясающий сюжет.

Магическая система строится на слотовом конструктивном принципе. Каждое заклинание подразделяется на слоты, которые вы сможете "заполнить". Создание всех объектов, от мечей до заклинаний, будет проходить несколько этапов - от добывания информации о прототипах до их изготовления у мастеров (кузнецов, волшебников...). Но ваши знания в начале игры ограничены. Знания для составления заклятий вам придется добывать в путешествиях и приключениях. Например, найденная в подземелье книга даст вам представление о том, как при помощи магии пускать летающие шары. Один из NPC сможет научить вас тому, как включать огонь в заклинания. Объединив эти разрозненные куски знаний, вы сможете кастовать огненные шары. Здесь летящий шар является прототипом, а его скорость, форма, цвет и наносимые повреждения - слотами.

В магической системе будет реализована такая изящная возможность, как создание иллюзий. При помощи этих заклятий вы сможете, изменив внешность, не узнанным прокрасться в лагерь орков. Магические эффекты будут подразделяться на четыре стихии и несколько других групп. Обещано озвучивание вербальных компонентов при кастинге и отрисовка соматических компонентов (для тех, кто не знаком с термином - будет показано, как маг руками машет :)). С течением времени вы сможете узнавать звуки и жесты, предшествующие, например, молнии, и станете пытаться вовремя уклоняться от нее. Возможно, один из скиллов даст возможность персонажу, с некоторой вероятностью, выучить заклинание, наблюдая его кастинг (почти как в Heroes of Might&Magic).



Для оружия существуют разные типы повреждений, которое оно может наносить, и каждый из этих типов будет с большей или меньшей эффективностью наносить повреждения противнику в зависимости от вида его брони. Например, булава крайне эффективна против кольчуги, но с трудом пробивает латы. Стиль ведения боя с оружием в каждой руке не поддерживается. Оружейные навыки будут отчасти взаимозаменяемы для аналогичных видов оружия. Человек, хорошо владеющий длинным мечом, будет пристойно владеть и широким. В сражении будет доступен режим called shots, т.е. вы сможете выбирать место удара. От этого зависит и характер наносимых повреждений - сломанные и отрубленные конечности, перерезанные глотки и прочие кровавые critical hits ;) . Предметам будут присвоены HP, определяющие степень их повреждений. Шмотки, ранее принадлежавшие поверженным врагам, с течением времени постепенно разлагаются. Более ценные исчезают последними. Для сохранения вещей на длительное время их можно складывать в сундуки и закапывать. ;)

Сохранить текущую игру вы сможете в любой момент.

Онлайновый мир

Существуют планы построения вселенной Аллодов в Internet. По первым приблизительным задумкам, онлайновый мир будет строиться вокруг предопределенных Гильдий. Разработчиками предусмотрена масса любопытных вариантов по провоцированию активности сетевых кланов.

Что из этого всего выйдет, покажет будущее. Планов много. Кое-что будет реализовано, а что-то, вероятно, нет. Представленная информация соответствует планам Nival на 2 декабря 1998 года. Возможно, появятся какие-то особенности, о которых и сами разработчики пока не знают ;).

Следите за нашими материалами, мы постараемся держать руку на пульсе.



Родион Романович

Князь.
Легенды Лесной Страны

Жанр	RPG/RTS/Adventure
Издатель	1С
Разработчик	1С
Дата выхода	1 квартал 1999 года Windows 95, 98, NT

Рынок отечественных игр уже оставил позади наивную и прекрасную пору своего детства. С выходом таких проектов, как "ГЭГ" и "Z.A.R.", началось отрочество, стремительно переходящее в юность. А с некоторых пор мы можем позволить себе даже и такое, достаточно смелое, предположение: местами наш юноша начал потихоньку проявлять первые признаки зрелости - он уже не ориентирован легкомысленно на русское "авось", а приглядывается к западным коллегам, рассчитывая завоевать их доверие и, не побоимся зтого слова, уважение.



Что натолкнуло нас на подобные мысли? Как уже догадались самые проницательные, зто было посещение офиса компании "1С". В четвертом номере "Навигатора" было опубликовано интервью с Александром Никитиным, ведущим дизайнером "Князя". С тех пор прошло полтора года, игра успела обрести название для западного рынка - "Конунг: Легенды Севера", команда разработчиков - состав, но что более всего нас волнует, так зто, конечно, видоизменение и прогресс самого проекта. И если учесть, что два упомянутых процесса шли, не останавливаясь, все прошедшее с момента последней встречи время, а игра, как было заявлено, готова уже более чем на 80 процентов, - есть смысл начать новый разговор об зтом более чем интересном проекте.

Нижеизложенный материал решено было подать не в качестве интервью, а на манер статьи, поскольку прошедшая в офисе "1С" трехчасовая беседа явно не исчерпала всей необходимой к изложению информации по "Князю". Благо, руководитель проекта Юрий Мирошников записал для нас диск с некоторыми рабочими материалами, на основании которых вполне можно было составить мнение о качестве и интересности игры. И, кроме того, во время посещения обители разработчиков нам продемонстрировали некоторые играбельные блоки "Князя". Мы увидели графику, кое-какие возможности движка, прогулки персонажей по окрестностям и пару показательных битв с монстрами. И, скажем откровенно, нашей реакцией было преимущественно удивление, нередко сменявшееся восхищением и даже некоторым восторгом. И смеем выразить надежду, что после прочтения статьи вы сможете разделить наши положительные змоции. А также уповаем на то, что обещанный в скором времени релиз зти впечатления разовьет и усилит. Однако, переставая тянуть вступительную резину, переходим непосредственно к готовящейся к появлению на свет игре.

Сердца трех

Сценарная основа "Князя" не слишком изменилась за полтора года, разве что была дополнена несколькими новыми деталями и подробностями. Тем не менее, мы можем с уверенностью заявить, что сюжет игры проработан детальнейшим образом и, бесспорно, будет в полной мере отражаться на игровом процессе. Вообще же, разработчики грозятся отдать под сюжет 60 страниц мануала, и не исключено, что, если все будет изложено достаточно интересно и литературно, зти страницы смогут с успехом претендовать на звание полноценной повести на фзнтезийно-историческую тематику.

А пока что сценарий был представлен нам в самом кратком виде, обрисовывающем только основную концепцию и не углубляющемся в частности. Вот как все началось...

...Давным-давно, когда на земле еще господствовали Титаны, одним из самых могущественных кланов считался Северный. Клан обладал множеством грозных магических предметов, самым могучим из которых был браслет Владыка. Этот древний браслет, доставшийся Титанам от Прародителей, давал его обладателю полный контроль над сознанием смертных. Титаны присваивали таким амулетам собственные имена, поскольку каждый из них обладал индивидуальностью и даже мог формировать сознание своего обладателя. И если владелец магического предмета не обладал достаточно сильным духом, он мог превратиться из хозяина предмета в его раба.

А потом настала пора заката Титанов. Но в надежде на будущее возрождение клана Титаны спрятали браслет на болотах, возле которых впоследствии поселилось одно из племен смертных - славяне. Там же, на болоте, Титаны оставили и одного из своих Драконов, чтобы он охранял зтот грозный предмет до возвращения хозяев. Хранителем браслета Титаны назначили Ара, бывшего наполовину смертным, наполовину титаном. И они оставили Ару амулет, с помощью которого можно было контролировать Дракона.

Много тысяч лет спустя вечные враги Северного клана, Желтые Собаки Пустыни, посланники сил хаоса и разрушения, окружили отряд Ара в песках у Великих Пирамид. Завязалась смертельная схватка. Силы врагов значительно превосходили отряд Ара, который состоял из одних только смертных. Три часа длилось кровопролитное сражение среди раскаленных песков под жестоким солнцем, и из многочисленного отряда сподвижников Ара осталось в живых не более десяти воинов. У полутитана не было шансов спастись. Чтобы амулет Дракона не достался врагам, Ар разделил его на три части и послал их с верными ястребами трем старым друзьям и бывшим соратникам.

Первого ястреба Ар отправил к своему самому старому и верному товарищу, византийцу Михаилу. Вторую часть амулета он отослал в Скандинавию - викингу Сигурду. А третью часть ястреб унес славянско-







му герою Всеславу.

Получив свою часть амулета, Михаил сразу почуял недоброе. Было ясно, что с Аром случилось что-то, что делает Михаила ответственным за судьбу браслета Владыки. Он нанялся охранником в купеческий обоз и отправился в земли славян.

Вторая часть амулета, как и предполагалось, попала в руки Сигурда. Но природное добродушие и болтливость сослужили старому скандинаву плохую службу. Как-то вечером один из викингов, Харальд, допьяна напоил Сигурда и выведал у того секрет амулета. Тьма, покрывшая остров, просочилась в сердце Харальда. Он подло убил Сигурда и захватил вторую часть амулета. Наутро после убийства Харальд присоединился к отряду воинов, отправлявшемуся в великий поход на славян. И, надо сказать, что Харальд был вовсе не тем, за кого себя выдавал - под зтим именем скрывался Драгомир, один из воинов враждебного Северному клана.

Третьего ястреба на пути к лагерю Всеслава сбила стрела Одинокого Волка, который уже давно обосновался в лесу у болот, поджидая того, кто придет за браслетом. Волк был последним представителем одного из малых кланов и с помощью браслета рассчитывал возродить свой клан и на земле славян основать мощное государство.

Прошло всего два месяца, и пути трех потомков великих Титанов пересеклись на славянской земле...

Вот предыстория "Князя" в, так сказать, кратком изложении. Пока что рано судить о ее литературных достоинствах, но уже сейчас можно отметить неординарность концепции, проявившуюся в обращении к древнеславянским истокам. Что сулят нам, простым игрокам, подобные исторические изыски? Ну, скажем, хотя бы то, что практически все внутриигровые объекты делаются в соответствии со своими реальными историческими или сказочными прототипами. Если, к примеру, вы отыскали новое оружие, допустим, меч, то можете быть уверены, - зто не какой-то абстрактный клинок, а очень похожий на тот, каким пользовались некогда наши предки. Или взять какого-нибудь монстра - им, не сомневайтесь, пугали в свое время внуков древнеславянские бабушки. В общем, разработчики пошли по правильному пути: причудливые узоры истории и фольклора, сплетенные древними летописцами и сказителями, есть гораздо более обширная база для интересного и масштабного сценария, нежели произведения отдельных фэнтези-писателей. Теперь задача сценаристов заключается только в талантливой обработке материала.

Гармония жанров

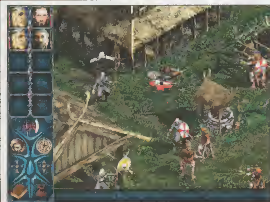
"Так. Сюжет - зто хорошо. И славяне - неплохо. Но на что мне сюжет и славяне, если я, может быть, в зту игру играть не собираюсь? Если мне жанр не нравится? О котором, кстати, не сказали еще не слова?" - вот такую, наверное, реплику выдаст среднестатистический читатель, и будет по-своему прав. Итак, жанр. Сейчас весьма модны игры "с элементами", границы жанров стираются, а вновь народившиеся приобретают самостоятельный статус, вобрав в себя лучшее от родителей. Довольно весомую лепту в зту тенденцию собирается внести и "Князь". Его официальная жанровая принадлежность такова: "RPG с элементами RTS и adventure". Довольно скромно и непретенциозно, не так ли? Но и, как ни странно, правдиво. Сложно спрогнозировать, что там будет с элементами adventure, но глубокую взаимосвязь ролевика и стратегии мы лицезрели, так сказать, собственноручно. И, кстати, непонятно еще, чего в игре будет больше - RPG или RTS. С одной стороны, вроде как... но с другой стороны, если внимательно присмотреться... в общем, читайте и определяйтесь сами. Вот что говорят по поводу структуры игры сами разработчики.

"В игре существуют три основных героя: византиец Михаил, викинг Харальд и славянин Одинокий Волк. Начиная новую игру, пользователь выбирает, за какого из трех героев он будет играть, и регулирует стартовые характеристики и навыки своего персонажа. Изначально пользователь управляет только одним персонажем - выбранным героем, но в процессе игры он может собрать отряд до 10 человек. Размер отряда ограничен одной из характеристик героя, Харизмой. Задача игрока - получить ключевой магический артефакт, браслет Владыка, о котором говорилось в предыстории. Для зтого ему нужно будет устранить двух остальных Героев, за которых играет компьютер, и получить две оставшиеся части Амулета Дракона. Однако два героя-конкурента не сидят на месте и тоже ведут активные действия. Для того, чтобы справиться со своими врагами, игроку придется хорошо "прокачать" своего героя и собрать сильный отряд.

Увеличить отряд герой может как минимум двумя способами. В нейтральных по отношению к герою деревнях всегда можно нанять бойцов. Правда, за зто им придется заплатить и, к тому же, сильный боец никогда не согласится идти под командование к слабому герою. Второй способ пополнения отряда - зто захват деревень. Из принадлежащей ему деревни герой может забирать мужиков к себе в отряд бесплатно и в любых количествах. Помимо перечисленных двух способов, существует еще возможность присоединения к отряду какого-либо из квестовых персонажей.

Найм и исключение персонажей из





отряда осуществляются посредством диалогов героя с ними. Все члены отряда героя находятся в полном распоряжении игрока и безропотно выполняют его команды. Игрок может свободно перемещать предметы между всеми членами команды, индивидуально повышать характеристики и развивать навыки у каждого из членов отряда".

Вот так, кратко и емко. И, на первый взгляд, просто. На поверку - игровых возможностей масса, как и путей прохождения игры. Попытаемся более детально проанализировать ситуацию.

Прежде всего, игроку надо определиться с выбором героя. Здесь все критерии строго материальны, никаких элементов морали типа игры за "хорошего" героя нет и не предвидится. Зато стиль игры за викингов, византийцев или славян будет индивидуален, что обусловлено, прежде всего, различиями в стартовых условиях. Но об этом позже.

Избранный вами главный герой, независимо от его национальности, будет обладать специализацией - он может быть Воином, Охотником, Лидером, либо Купцом. В сущности, это те же классы героев, знакомые по иным RPG. И смысл примерно такой же: тот или иной класс имеет одну преобладающую характеристику, которую полезно развивать прежде всех прочих. Скажем, Воин - традиционно сильный товарищ, предпочитает наращивать Strength, а Лидер наиболее обаятелен, за счет высокой Charisma он сможет быстро собрать под свои знамена десяток (максимум из возможного) закаленных бойцов. Что интересно: разработчики накладывают ограничение на развитие "не основных" характеристик, то есть, к примеру, у Охотника никакое из качеств принципиально не может быть выше, чем Dexterity. Этим задается однонаправленный путь "прокачки" выбранного героя. С одной стороны, это некоторое ограничение свободы действий, с другой - вещь логичная и как бы само собой подразумевающаяся. В смысле - вряд ли кто из вас, играя в Diablo, выбирал Fighter'а, чтобы развивать у него преимущественно Magic, или наращивал у мага Dexterity.

Кроме пяти основных характеристик, герой будет обладать и несколькими навыками, отражающими его мастерство в каком-либо деле. Допустим, при сильно развитом навыке знахаря герой сможет лечить товарищей по отряду не хуже Гиппократа, а изготовленный им яд для стрел будет обладать силой воздействия, аналогичной хорошей дозе цианистого калия. Навык кузнечного дела позволит "на ходу" ремонтировать оружие, не опасаясь при этом его повредить. Мастерство владения холодным и метательным оружием - без комментариев, интеллект влияет на способность обучаться в "трейнинге" и обучать других. Развиваются навыки как бы сами собой, но только в том случае, если вы регулярно пробуете свои силы в соответствующем занятии. То есть, чем чаще вы будете заниматься торговлей и обменом, тем более выгодные условия вы получите при бартере, тем больший кредит отпустит вам кузнец в деревне.

Здесь позвольте немного вас удивить. Не считая шести стержневых характеристик и пяти навыков, каждый персонаж игры, если он человек (то есть все герои, их воины и мужики в деревнях), обладает еще примерно сорока (!) параметрами. Конечно, чтобы не свести с ума игрока, эти параметры не выводятся и присутствуют как бы в скрытом виде, но, тем не менее, работать они будут стопроцентно. Среди них присутствуют убойная сила и ядовитость стрел, поведение, храбрость, отношение к другим персонажам, радиус действия и сила оружия, вероятность уклонения от удара и еще масса вещей, непосредственно влияющих на ход игры.

Насчет того, для чего такая богатая гамма параметров нужна каждому человеку в игре, стоит рассказать отдельно. Впрочем, тут никак не обойтись без предварительного разговора о человечестве, так сказать, в целом, о местах его обитания и поведении, и о том, чем оно может быть нам полезно. А это уже тема для отдельной главы.

Право первой ночи

Мир "Князя" огромен. Он состоит из 60 взаимосвязанных локаций, каждая из которых примерно соответствует участку местности 150x150 метров. Кроме наземных локаций, каковых большинство, есть еще сеть пещер. Но нас пока интересует поверхность, на которой расположены девять славянских деревень, пять лагерей викингов и одна торговая база византийцев.

Изначально игроку принадлежит только одно поселение, зависящее, естественно, от выбранной расы. Тем не менее, стартовые условия значительно различаются. Скажем, на базе византийцев уже присутствуют все возможные постройки, к тому же византийцы имеют хорошие стартовые характеристики. Маленькая проблема заключается в том, что все прочие поселения настроены по отношению к ним враждебно, и каждый новый плацдарм византийцам придется захватывать силой. Викинги. Так уж исторически сложилось, что они - форменные "качки" по сравнению с конкурирующими народами, а их в лагерях сразу же есть такое важное сооружение, как казарма. Но наши скандинавские друзья - никудышные инженеры, а потому ни одно из их поселений не может быть обнесено частоколом. Будет стоять незащищенным и открытым всем ветрам, да и незваным гостям тоже. Если же ваша национальная гордость повелит вам играть за славян, то знайте: их преимущество - только в широком расселении, и вам будет не трудно (если успеете) превратить девять нейтральных деревень в свои феоды.

Захват деревень и расширение своих владений - дело добровольное, по крайней мере, для вас. Если не желаете обременять себя стратегическими проблемами, можете попытаться пройти игру по RPG'шному, только с помощью отряда из десяти человек. Но отказаться от массы преимуществ, даваемых подвластными деревнями, и проигнорировать стратегический элемент - чистый садомазохизм, убивающий половину удовольствия от игры. Итак, прибрать к рукам деревню можно двумя способами. Первый, как нетрудно догадаться, деструктивный: устроив кровавую поножовщину и перебив определенную часть населения, вы, в случае победы, получите ключи от города и клятву верности жителей. Именно такой способ придется применять к враждебным поселениям, поскольку пересечение границы автоматически расценивается населением как посягательство на суверенитет, и все мужики сбегаются по зову набата громить потенциального захватчика. Впрочем, могут сами в бутылку и не лезть, если зрительно ощутят ваше неоспоримое превосходство, - в таком случае будут только обороняться.

В нейтральных деревнях тоже можно замутить потасовку, надо только совершить покушение на любого жителя, поджечь стрелой какой-нибудь домишко или, в крайнем случае, подло, из-за угла, зарезать деревенскую скотину. Однако, собираясь слегка поманьячествовать в нейтральном поселении, помните: человеческий ресурс невосполним, а поэтому бесценен. Наполовину опустошенный хутор принесет гораздо меньше пользы. Значит, надо по возможности (а она есть всегда) урегулировать вопрос мирным путем. То есть, пойти к старосте и сказать, что, мол, автономность - это плохо, жить надо в коллективе, и вообще, мне ваш колхоз очень нравится. А чтоб вам было не обидно терять суверенитет зазря и гордость не ущемлялась, я, если попросите, выполню вам квестик-другой. Староста, видя, что дело - труба, быстро даст вам квест, питая напрасную надежду, что вы там где-нибудь и сгинете. Но вы, благополучно вернувшись с дела, получаете власть над деревней и все сопутствующие радости. О которых - подробней.

Прежде всего, это, конечно, дань, полагающаяся вместо хлеба-соли. Способов потратить деньги - масса, а потому еще один их источник вовсе не помешает. Далее, феод обязан поставлять рекрутов в ряды вашей армии. При отсутствии денег для оплаты на-

емников это - единственный способ борьбы с гордым одиночеством. Также в деревне обычно есть такой незаменимый человек, как знахарь. И если в нейтральных поселениях знахарь берет за лечение деньги, то ваш будет работать из чистого альтруизма.

Цены в лавке и кузнице принадлежащей вам деревни ниже по сравнению с нейтральными. Если лавки и кузницы нет, то их можно построить, отдав приказ через старосту. Чем больше в деревне мужиков и чем выше их строительные навыки, тем стремительнее будет происходить строительство. Кроме того, можно возвести казарму, где мужское население начнет постоянно повышать боевые навыки, и частокол, нечто вроде стены в Warcraft 2. Колодец даст возможность выстоять при осаде, тогда как лишенная воды деревня сдастся в течение трех дней. И, наконец, если поблизости протекает река, можно навести мост, что позволит не тратить время на обходные пути.

Кто-кто в теремочке живет?

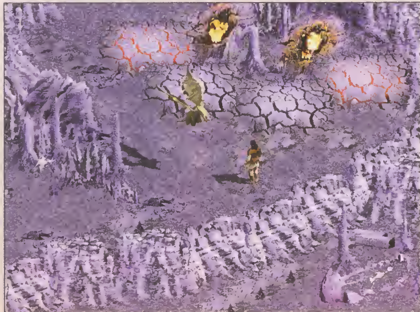
Во-первых, уже упоминавшийся староста, с которым решаются все административные вопросы - взымание дани, строительство, назначение людей на должности. Если, скажем, в деревне нет кузнеца, вы можете привести его из другой деревни, нейтральной, и сообщить о его прибытии старосте. После чего новый кузнец немедленно приступит к работе по выделке оружия и доспехов, которые по мере изготовления можно будет скупать в кузнице. Как раздобыть кузнеца в нейтральной деревне? Очень просто: надо попросить тамошнего Гефеста подготовить ученика, который опосля охотно поступит к вам на службу. Очень оригинальный штрих, заметьте, - ранее ни в одной из игр такого встречать не приходилось.

Воевода - очень знатный персонаж. С его помощью свободные от работ крестьяне "качаются" в казарме, постепенно поднимая свои характеристики до уровня таковых у воеводы. Купец, ясное дело, занимается всяческими спекуляциями в своей лавке: торгует любым товаром, вплоть до квестовых предметов и уникального оружия, и отпускает в кредит. Размер последнего зависит от харизмы героя и умения торговаться. Чтобы застраховать себя от грабежа, наш негоциант не позволяет должникам ничего покупать у себя в лавке, пока не будет погашена имеющаяся задолженность. Ассортимент в лавке зависит от умения купца торговать. Купец также может подготовить для вас ученика. И, наконец, знахарь. Тут все предельно ясно - он лечит и продает лекарства и яды. Готовит учеников.

Обитают в деревне не только мужчины, но и женщины с детишками. Последние два типа персонажей не слишком полезны, разве что какая-нибудь мадам может подойти и подкинуть квест, или ребятенок расскажет что-то интересное. Что любопытно, человечные разработчики не собираются санкционировать детоубийство. Пусть деревня сгорела, и все взрослые перебиты, но неуязвимые детишки будут, как ни в чем не бывало, играть на пепелище. Нереалистично, зато гуманно.

Помимо людских поселений, можно встретить в лесах хижины волхвов-отшельников, пожарища и различные культовые сооружения. Волхвы - персонажи особенные. Они - основной источник квестов, а значит - уникальных предметов и повышения опыта. Кроме того, волхв обладает способностью к идентификации. Посещать волхвов придется частенько, и для этого созданы условия: побывав у данного кудесника, вы можете наложить на это место что-то типа заклинания Lloyd's Beacon из M&M6, и впоследствии телепортироваться в гости к нужному волхву.

Что касается квестов, то их выполнение необязательно с формальной точки зрения. На практике - пройти игру чисто деструктивным путем будет невероятно сложно, практически невозможно. Да и зачем, собственно?







Квестов ожидается более пятидесяти (Diablo отдыхает), что за задания мы получим - ведают только сценаристы, известно лишь, что они бывают взаимоисключающими. А значит, придется немало помучиться со свободой выбора. Скажем также, что сценариями квестов занимаются вполне компетентные и известные в российских околоигровых кругах люди.

Яга, Кощей и Горыныч

В этой главе мы поговорим о тех, ради кого мы играем, кто всегда вызывает волнительные ощущения, кто мешает нам спать ночами и делает прохождение игры столь непростым и интересным. О них, родных и ненаглядных, пойдет речь. Монстры, мягкие игрушки компьютерного детства, чей внешний вид и поведение должны радовать душу, чье анатомическое строение так приятно изучить после тяжелой битвы, чьи деньги и ценные артефакты пополняют карманы стяжателя-игрока. Вы еще не устали? Тогда слушайте.

Принципиально разных типов монстров ожидается вроде бы немного, около двадцати. Но в пределах некоторых типов могут существовать вариации - к примеру, паук простой и паук ядовитый. Кроме того, следует ожидать встречи с квестовыми монстрами, которые, по идее, должны быть абсолютно уникальны. И желательно не только по характеристикам, но и по внешнему виду.

Большинство негуманоидных обитателей мира "Князя" ведет свое происхождение из древнеславянских сказок и былин. Вот, например, монстр со смешным именем ичетик. Кто бы это мог быть, как вы думаете? Я тоже недавно узнал. Это "злобный болотный

дух", зеленая такая тварь, похожая на грандиозную лягушку. Навьи - мертвецы, вылезающие из развалин на обед при приближении человека. Убить их обычным оружием невозможно. Кто такой леший, известно. В интерпретации "1С" леший выглядит весьма колоритно - с огромными лапами, горящими зелеными глазами. В высшей степени прикольный зверь - аспид: представьте себе двуногого крокодильчика с тремя рядами острых шипов на хребте. И уж совсем неожиданный монстр пришел к нам из мира флоры - это гигантский цветок, наимощнейший противник с большим радиусом поражения и моментальной регенерацией.

Скажем честно: хоть бестиарий "Князя" и невелик, но производит определенное впечатление. Весьма положительное, поскольку славянский генезис монстров есть ключ к их своеобразности и совершенной непохожести на привычных орков, троллей и драконов. Впрочем, от одной банальности разработчики все же не удержались: нам не миновать сражений со скелетами. Правда, скелетная концепция столь любопытна, что тривиальность, скорее всего, не будет замечена: скелет слаб, убивается за 2-3 удара, но может регенерировать за спиной бойца до 5-10 раз. В начале битвы скелетов всегда столько, сколько бойцов в отряде, но каждый убитый ратник порождает еще одного скелета.

Далее, в предоставленных нам материалах обрисовано поведение монстров в той или иной ситуации, то есть проявление алгоритмов AI. Пока у нас не было возможности убедиться в соответствии написанного действительности, но тем не менее.

Итак, каждый тип монстров имеет видовые особенности поведения. Скажем, морок, летающий монстр, по характеру очень труслив, поэтому атакует в стаях, наносит точечные удары со спины и тут же пускается наутек. А моховики нападают только в случае численного превосходства, причем выбирают жертву послабее и в случае получения серьезных ран убегают. Аспиды вообще мирные твари, пасутся на полянках и первыми не нападают. Сильно побитые, уползают за спину товарищей. Муравьи же ничего не боятся, при встрече толпой кидаются на ближайшего человека и любой ценой стараются его слопать. Если муравей погибает, его место занимает другой и продолжает дело партии. Леший нападает исключительно из-за спины и стремительно удирает при получении ран. Некоторые монстры в игре несут сюжетную нагрузку и способны к общению и торговле с героем, а также обладают уникальным поведением.

Интересен алгоритм восполнения популяции порождений фольклора. В начале игры монстров относительно немного. Это дает возможность игроку спокойно освоиться в игровом мире. Потом их количество медленно возрастает (плодятся, негодяи) до определенного предела. Истребленные монстры также заменяются вновь народившимися собратьями. Так что, посетив ранее зачищенную локацию, вы легко можете повстречать там старых приятелей, стремящихся немедленно выяснить отношения.

Ну что тут сказать? На бумаге выглядит достойно, с тупыми монстрами Diablo, не знающими страха и упрека, не сравнить, и если все будет реализовано столь же привлекательно... в общем, верим и всей душой надеемся.





Звон булата и мирная магия

Конечно, полноценный двусторонний диалог с монстрами и компьютерными героями сотоварищи невозможен, если ваши руки пусты, из одежды в наличии только льняная рубаха, а пальцы и шея не охвачены соответствующими перстнями и амулетами. Как вы уже догадались, речь пойдет об оружии, броне и всяких магических штуковинах. Благо, разработчики заготовили их на зиму в количестве, достойном уважения. В один момент времени в игровом мире "Князя" может находиться 3000 предметов оружия и 4000 предметов брони. Согласитесь, довольно впечатляюще.

В игре будет реализовано более шестидесяти основных типов оружия и доспехов трех цивилизаций: викингов, славян и византийцев. Причем все они взяты не откуда-нибудь с потолка, а из справочников и учебников истории. Ну, разве что кое-где разработчики проявили некоторую фантазию. Совсем небольшую, касающуюся раскраски щитов и формы мечей. И, конечно, того факта, что определенная часть вооружений будет обладать магическими свойствами. Без этого в RPG никуда.

Пожалуй, позволим себе перечисление отдельных видов оружия и брони. Из Византии ведут свое происхождение спата, гладий и берцидиум - это разновидности клинков, - пехотный и булатный луки, а также замечательные щиты с загадочными названиями элептус и скутум. Очень красивы гребневые и катафрактные шлемы византийцев. Викинги станут выходить на бой со скрамасаксами, палицами и топорами, постреливая из мощных составных луков. Они будут защищены кольчугами, клепаными или датскими шлемами и деревянными щитами. И, наконец, братья-славяне знамениты своими мечами, но не гнушаются также дубинами и палицами. А стрела из хорошего клееного лука способна резко поумерить пыл какого-нибудь зарвавшегося монстра. Доспехи славян - кольчуги и шишаки. К слову, "национальность" оружия вовсе не влияет на возможность его использования. Захватили лагерь викингов - и, пожалуйста, вооружайте своих славянских воинов скрамасаксами.

Кроме обычных видов оружия, в игре, конечно, будут и магические, и уникальные. Вооружив своих воинов богатырскими мечами и луками, вы получите весомое преимущество над врагом с обычным оружием и доспехами. Это традиционно, знакомо и привычно. А вот что не слишком привычно, так это специфическое воздействие определенного оружия на определенного монстра. Подобные элементы встречались в иных RPG, не скроем. Но. Обычно они реализовывались довольно односторонне: скажем, серо-буро-малиновый в горошек дракон убивался только +15-м мечом с названием Black Teeth of Dragon. В "Князе" же будет так: монстра определенного вида всегда легче убить таким-то оружием, тогда как другое действует гораздо слабее и потребует больших усилий. И еще. Если, к примеру, смазать меч соком полыни, то завалить того же ичетика будет плевым делом. В противном случае вам придется гоняться за ним по всему болоту, куда он временами ныряет, чтобы восстановить здоровье. Это частность, но очень показательная - на подобном принципе построена вся игра.

Наилучшим образом справиться с оппонентами призваны помочь и прочие магические снадобья. Смазанные ядом клинки и стрелы будут значительно более эффективны, а смазанные маслом позволят поджигать вражеские дома и частоколы. Лечебный бальзам и противоядие облегчат последствия от укуса ядовитых монстров, живая вода вернет в строй погибших воинов. Если, конечно, они еще не успели основательно подразложиться.

Магические смеси не будут валяться на полу в готовом виде, как в Diablo, - нет, вам придется применять знахарские умения своего героя и готовить их самому из компонентов. Если skill знахаря недостаточно высок, вы рискуете, истратив два ценных компонента, получить "непонятную смесь", которую останется только выкинуть. Хороший же знахарь без труда изготовит и про-

тивоядие из яда и лечебного бальзама, и масло из земляного ореха.

Возможно, следующая фраза покажется вам несколько шокирующей. *В игре не будет боевой магии.* Но погодите негодовать. Не забывайте, "Князь" - это не только сказка, но и немного История. Вы где-нибудь слышали, чтобы, скажем, викинги, совершая набег на славянские земли, метали в русичей файрболлы и молнии? Сомнительно. И потом, такова авторская концепция разработчиков. Если игра будет доведена до ума по всем прочим аспектам, нам не придется сетовать на отсутствие боевых спеллов.

Тем не менее, совсем без магии RPG - не RPG, и в "1С" это прекрасно понимают. Играя, вы будете находить свитки, повышающие характеристики, и различные предметы, действие которых порой весьма необычно. Например, камень под названием Сын Луны имеет как бы отрицательный вес (антигравитация?), что позволяет персонажу переносить больше предметов. А Огненный Ключ открывает потайные проходы в пещерах. Зажженный в темноте Факел увеличивает Храбрость ваших бойцов, вероятность их побега с поля боя становится меньше. Волшебная вода позволяет превратить оборотня в человека и наоборот. А Свистком можно слегка напугать иных монстров. Общее же количество магических предметов - около 50. Кроме них, ценным грузом являются также уже упоминавшиеся амулеты, изменяющие характеристики владельца.

Плоская красота

О графике игры ходили легенды. Выставленные на обозрение в НИМ №4 скрины будоражили воображение и заставляли восторгаться. С тех давних пор графика изрядно изменилась, и к настоящему моменту практически полностью готова. Итак, что мы имеем в конечном счете? Как ни странно, надежды оправдались с лихвой. Работа художников "1С" вызывает чувство, граничащее с благоговением. И это при том, что игра прекрасно обходится без всяких 3Dfx и новомодной полигонной графики. Спрайты, старые добрые спрайты. Но какие! Любо-дорого посмотреть. Аккуратнейшим образом прорисованные и прекрасно детализованные персонажи, разряженные в доспехи и вооруженные мечами и топорами. Несущие на себе именно те предметы брони и оружия, которые отображены на панели статуса персонажа. То есть не будет курьеза, подобного Diablo, когда по виду героя совершенно невозможно определить, что на нем надето.

Анимация персонажей и монстров, судя по унесенным из офиса "1С" воспоминаниям, также более чем убедительна. И навевает некоторые ассоциации, в частности, с незабвенным в этом смысле Myth. Впрочем, возможность более подробно обсудить анимацию еще представится после релиза.

Ландшафты игры - это песня. Лунная соната. Кантата "Александр Невский". 9-я симфония. Концерт памяти П. И. Чайковского. В общем, даже скрины из Diablo II бледнеют перед тайловой графикой "Князя". Буйство флоры, вершины зодчества, соблюдение всех пропорций, качество цветной фотографии и картин Левитана. Разве что несколько бледноваты подземелья и пещеры, выполненные в однообразной фиолетовой гамме. Зато какие сталагмиты! В общем, единственная претензия, впрочем, довольно серьезная, которую мы можем предъявить разработчикам, - это то, что ландшафт плоский. То есть абсолютно, как доска. Это нехорошо. В присутствии элементов тактики и управления отрядом плоская земля изрядно упрощает игру, - никаких тактических дебютов а-ля Myth в "Князе" не предвидится. Впрочем, нам страшно даже вообразить требуемые системные ресурсы, будь игра при подобной детализации ландшафта еще и трехмерной. Наверное, разработчикам тоже было страшно. Поэтому они остались верны "плоской" концепции.

И, наконец, спецэффекты. Мы, честно говоря, уже устали хвалить разработчиков, но ничего не поделаешь. В последний раз. Из эффектов нам удалось узреть смену времени суток и горение деревянных строений. Светает и вечереет весьма натурально. Пока, правда, не прояснен вопрос с динамическими тенями, но с учетом отсутствия 3Dfx в системных требованиях можно предположить, что их не будет. Это, однако, не столь критично. И всякий скептицизм рассеивается после взгляда на горящие сооружения. Отблески пламени играют и переливаются на окружающих объектах, подкрашивая их огненно-оранжевым цветом. Достаточно сказать, что на одной из выставок, где "1С" демонстрировала эту технологию, запавшие на нее надменные американцы долго ползали на коленях за менеджером и умоляли продать секрет. Но "наши" остались холодны к просьбам заморских капиталистов.

Про звук пока известно лишь то, что игра будет говорить голосами наших старых знакомых с киностудии "Союзмультфильм". Уже одно это свидетельствует о крутости звукового оформления. Музыка пишется на заказ специальной группой профессионалов, услышанные нами несколько треков вполне благозвучны и даже красивы. Мелодии основываются на звучании древнерусских инструментов и, по идее, должны гармонично вписываться в общую атмосферу.





***

В заключительной главе обычно размещаются итоги и предположения относительно будущности проекта. Но мы позволим себе немного отойти от традиций. Наше отношение к "Князю" в достаточной мере выразилось в объеме статьи - честное слово, мне еще не приходилось писать более сложного и монументального preview. Но, как нам кажется, эти страницы потрачены не зря - осмелимся предположить, что "Князь" сможет даже конкурировать с таким априорным хитом, как Diablo II. И поможет ему в этом обещающий быть интересным Multiplayer, через LAN или Internet.

Единственное, что еще способно погубить игру - недостаточная сбалансированность. Для борьбы с этим пороком разработчики собираются воспользоваться услугами дивизиона бета-тестеров. А нам лишь остается со всей искренностью пожелать ребятам из "1С" удачи, а себе - скорой встречи с хитом made in Russia, уверенно претендующим на место в первой десятке Internet Top 100.



Chaos Mage

Baldur's Gate: что есть что

Уже совсем скоро мы сможем увидеть, возможно, лучшую ролевую игру по правилам Advanced Dungeons&Dragons - Baldur's Gate. Интересно ли вам, откуда взялось это название, и что являет собой место действия? Об этом я и попытаюсь дать вам некоторое представление.

Forgotten Realms

Землеподобная планета Abeir-toril (или просто Toril) обращается вокруг центральной звезды вместе с семью планетами (Anadia, Coliar, Karpri, Chandos, Glyth, Garden, H'Catha). Планета имеет спутник Selune (по имени богини), сопровождаемый по небу роем осколков и астероидов, называемых Слезами Selune (Tears of Selune). Наиболее подробно описанной частью планеты является континент Faerun, простирающийся от Sword Coast на западе до Inner Sea на востоке. Этот мир населяет множество разумных рас: люди и дварфы, эльфы и полуэльфы, гномы и халфлинги, гиганты и драконы, а также гоблиноидные расы. Но не все существа живут на поверхности. Под ней скрывается колоссальная сеть туннелей и пещер всевозможных размеров, известная как Underdark.

Даже тем, кто не играл в AD&D, этот мир должен быть частично знаком по множеству компьютерных игр от SSI и других фирм. Действие трилогии Eye of the Beholder происходит в городе Waterdeep, его окрестностях и в руинах Myth Drannor. В играх серии GoldBox подробно исследуются Dalelands, Cormyr, Savage North и регион вокруг Moonsea. В Menzoberranzan из Icewind Dale вы спускались в темные глубины Underdark... На этот раз вам предстоит исследовать Sword Coast - берег западного моря.



Общепринятый отсчет лет, Dalereckoning (DR), идет от момента, когда Elven Court разрешил людям расселяться на более открытых лесных землях. События игры начинаются в 1370DR. 12 лет прошло с тех пор, как произошли события Time of Troubles (ключевой момент в истории мира, сильно повлиявший на его дальнейшую судьбу). В то время боги ходили по земле, и некоторые из них (Bhaal, Bane и др.) были даже убиты...

Город Baldur's Gate

Город Baldur's Gate (Врата Балдура) находится на южной оконечности Побережья Мечей (Sword Coast), в 50 милях от места впадения реки Chinothar в Бесследное Море (Trackless Sea). Он расположен на северном ее берегу, на Прибрежном Пути (Coast Way) из Amn в Waterdeep. Говорят, что Baldur's Gate расположен "на полпути ко всюду".

Этот важный независимый город известен как одно из наиболее толерантных, но благополучно охраняемых мест в восточных Королевствах (Realms), в результате чего он стал домом для множества искателей приключений и предпринимателей. Город управляется четырьмя Великими Герцогами (Grand Dukes), также называемыми Советом Четырех (Council of Four). Титул герцога является почетным и принимается восходящим на пост вне зависимости от расы или пола.

На самом деле Baldur's Gate представляет собой целых два города. Первый Baldur's Gate был изначально окружен стенами с воротами на север (к Прибрежному Пути) и на юг (к докам). Со времени основания Amn торговля стала весьма прибыльной в благоприятном климате Baldur's Gate, и город вырос, вырвавшись за первоначальные границы. Вскоре участившиеся нападения рейдеров остро поставили вопрос о строительстве второй стены.

Baldur's Gate оказался разделен первоначальной стеной на верхний и нижний город. Верхний город старше и стабильнее по природе. Здесь живет знать, процветающие торговцы и недавно разбогатевшие искатели приключений. Нижний город, беспорядочно раскинувшийся на берегу реки, крупнее, но состоит из деревянных построек и складов.

Описания NPC обычно выполняются по следующей схеме:

Alignment - LG - Lawful Good, NG - Neutral Good, CG - Chaotic Good, LN - Lawful Neutral, TN - True Neutral, CN - Chaotic Neutral, LE - Lawful Evil, NE - Neutral Evil, CE - Chaotic Evil.

Race - h - Human, e - Elf, d - Dwarf, g - Gnome, 1/2h - Halfling, 1/2e - Half-Elf, dr - Drow (Dark Elf).

Sex - m - Male, f - Female.

Class - F - Fighter, W - Wizard, P - Priest, T - Thief, D - Druid, Pal - Paladin, B - Bard, R - Ranger, W(?) - Specialist Wizard.

Level - уровень персонажа.

Нынешние Великие Герцоги Baldur's Gate - это Entar Silvershield (LG hm F21), Liia Jannath (CG hm W16), Belt (CN hm F19) и Eltan (LN hm F20). Eltan командует отрядом наемников Огненный Кулак (Flaming Fist), одним из сильнейших подразделений такого рода в Королевствах, избравшим город своей основной базой. Отряд представляет собой регулярную армию города.

Baldur's Gate располагает (или страдает от) процветающей воровской гильдией, контролируемой Мастером Гильдии Ravenscar (NE hm T19). Воровская гильдия в хороших отношениях с местными властями, поэтому в большинстве дел стремится свести разрушения и грабежи к необходимому минимуму. Гильдия безжалостно сокрушает любые попытки контроля над незаконной деятельностью.

В Baldur's Gate расположены три главных храма. High House of Wonders посвящен богу Gond и управляется 21 священником под руководством High Artificer Talamond Albaier (N hm P17). Lady's Hall - местный храм богини Tymora, управляемый Chanthalas Ulbright (CG hm P15) и 24 прислужниками-жрецами. Storm-Priestess Janatha Mistmyr (NE hf P16) и восемь яростных клириков возглавляют Water-Queen's House, один из немногих истинных храмов Umberlee. Только терпимость и открытый дух города делают возможным его существование. Еще в городе расположены часовни богов Helm, Ilmater, Lathander, Oghma и Lliira (ранее Waukeen).

Представленные сведения верны на 1367DR, но еще не известно, в какой степени все это будет реализовано в игре Baldur's Gate. Вам предстоит лично в этом убедиться.

Гуру Брамин

Шестое измерение

Жанр	Квест
Издатель	Никита
Разработчик	Никита
Требуется	Pentium 100, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 133
	Windows 95, 98

Игрушка мне нравится - зто точно; но что ей выставлять в рейтингах - отнюдь не понятно. Пожалуй, зта статья - объяснительная записка: почему и отчего поставлено столько. По пунктам: сюжет, игровой интерес, графика/звук. Так что приступим: я, Гуру Брамин, поставил сюжету зтой игры 7 за следующее:

"Ох уз зти фказочки!"

Из мануала следует, что во вполне советские времена в деревушке Глюково проживал глубоко антинаучный дед, подозревавшийся местными жителями в колдовстве. Девушка Дарья (голос - детский, вид - половозрелый) залезает к колдуну в сад. Испробовав яблочка, девушка превращается в насекомое - пчелу. Далее вместо Карико-и-Валиных кошмаров обнаруживается полтора десятка разумных представителей мира насекомых - наших (Дарьиных) будущих знакомых. Задача - разыскать порошок для превращений и расколдоваться обратно.

Атмосфера в игре - зто немножко русского народного фона плюс советизация всей страны. С одной стороны, изба вполне исконная, суконная и патриархальная - по крайней мере, внешне. С другой стороны, на полке водятся спички, а речь героев мало напоминает перепевы и серии "Яблонька-яблонька, поворотись ко мне передом". "А не то я тебя съем". Результат - советская деревня а-ля Эдуард Успенский. Простоквашино и "Гарантийные человечки" rulez forever. Место блекловатое, впрочем, раздражения не вызывающее.

Так и весь сюжет. Персонажи ведут себя вполне последовательно и местами предсказуемо. История развивается достаточно динамично, чтобы не дать заскучать. Внутренние расклады "в мире животных" забавные: параноидальные черные муравьи и тоскующие по коровам мухи. И потребности у героев все время возникают какие-то веселенькие - кому гонок подавай, кому возвращения на луг тех самых коров; а на потребностях завязываются пазлы. В результате картина получается не просто цельной, а вполне "с изюминкой". Этот факт и вытягивает сюжет с 6-7 до восьмерки.

Да, юмор в игре есть; но тяжела поступь зтого юмора, и не проникает он даже в обожженное не очень смешным "Петькой" сознание - а уж по сравнению с "Тзгом"...

Авангард

Чего-то я заговорился. Основная feature-то совсем не в сюжете. "Шестое измерение" - зто трехмерное "летало"; и "симуляторность" даже на низшем уровне сложности накладывает на игру неизгладимый отпечаток.

Действие происходит не просто в русской избе, но в чисто выметенной русской избе. Предметов вокруг мало - в большом-большом помещении по нескольким углам натыкано то, с чем придется взаимодействовать. Немногие "внесюжетные" предметы не вызовут никакой реакции героини при их обнаружении - ни шуток там, ни констатации чего-либо. Полное игнорирование. Игра состоит в тщательном разыскивании значимых вещей в большом объеме. Если очень сосредоточенно вникать в логику игрового мира - может помочь. В остальном же вам предстоит настолько трудоемкое исследование, что пиксель-хантинг покажется детской забавой.

Inventory нет. Действий как таковых нет. Вы можете только находить объекты и персонажей и разговаривать с последними. Остальное - автоматически. Пазлы - найти, поговорить и иногда - на ловкость. Весь процесс, допускаю, может увлечь - но только если вы вживетесь. У меня практически не получилось.

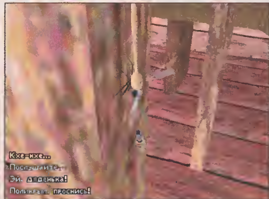
То есть все зто было увлекательно - что-то есть во всех зтих поисках, а возможность посмотреть на один и тот же предмет с любой точки откровенно радует. На ножке стола под скатертью сидит стрекоза - и перспектива поискать ее воспринимается так же положительно, как некогда Tex Murphy: Overseer. Но основная мысль в следующем: игровое поле слишком велико и насыщенность его посторонними предметами слишком мала для того, чтобы создавалась достаточная мотивация играть. В игру не затягивают ни юмор, ни разнообразный мир (говорю же - чисто выметенная изба), ни что-либо еще. А усидчивость требуется большая. Очень неплохой идее не хватает зацепки.

С другой стороны, все вполне играбельно и, стоит увлечься сюжетом, от "Шестого измерения" будет не оторваться. Тем паче - все на русском... В общем, для вас, усидчивые игроки и любители родной индустрии - 8. Ставить 7 несправедливо - продукт очень качественный.

Ни рыба, ни мясо

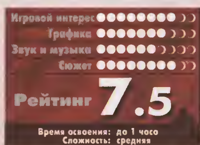
С графикой и звуком печальней. Эксперимент не удался - ничего, кроме тщательности, 3D-движку в заслугу поставить нельзя. Текстуры однообразные, их мало, зффектов нет вообще - все лаконично, но особого русского "избового" стиля зтим создать не удается. Нормально, в общем, все. Багов мало. Добротная поделка, в которой хорошие дизайнеры если и ночевали, то очень лениво. При сегодняшнем-то уровне...

Зажрались, в общем, - и еще больше зажрались со звуком. Бывают китайские пуховики, грузинский чай и российские профессиональные актеры, озвучивающие компьютерные игры. То, что у "Никиты", в отличие от пиратов, актеры профессиональные - в зто верится. Только их хорошо поставленные голоса (без всякой иронии) не вписываются в персонажей и атмосферу игры. Я зажрался западными квестами, тамошним звуком и отсутствием несоответствий и считаю, что зто есть правильно. Да и в России уже были и "Петька", и "Аллоды". Звук "Шестого измерения" - неважно, почему - не тянет. И получает 6. Это выглядит, как честная попытка.



Никита. Игры для задастых

Что "Паркан", что рассматриваемая пчелка. Если обладаете усидчивостью - попробуйте, если нет - и не вздумайте. Впрочем, как подарок в семью или увлекающемуся игрушками товарищу - очень неплохо. Во всяком случае, лучше иных российских произведений. Если коробка будет стоять на столе воплощением неизбежности - пройдет товарищ и поблагодарит: хорошая игра, только уж больно своеобразная.



Павел Коротов

The Elder Scrolls Adventures Redguard

Жанр	Action/Adventure
Издатель	Bethesda Softworks
Разработчик	Bethesda Softworks
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 64, 3D-уск. Windows 95, 98

Жили-были...

Дело было в конце Второй Эры, как раз после смерти старика Thassad'a. Этот любимый народом монарх правил мудро и справедливо и дожил до преклонных лет. С его смертью началось смутное время истории Hammerfell'a. На трон претендовали сразу несколько знатных вельмож, но основных кандидатов было только два: принц A'tor и барон Volag. Эти двое были представителями наиболее влиятельных кланов королевства, и шансы на победу у них были почти равны.

Неизвестно, чем бы закончилась кровопролитная гражданская война, если бы барон Volag не заключил союз с Империей, вплотную подошедшей к границам Hammerfell'a. Разделенный междоусобной войной, народ Королевства не смог оказать достойного сопротивления имперским полчищам.





Последняя битва состоялась в оплоте принца A'tor - портовом городе Stros M'kai. Исход битвы решил дракон, спаливший корабль, на котором находились глава Гильдии Магов и молодой принц. Теперь Империя расползлась почти на весь континент.

Но не все жители Hammerfell'a были готовы подчиниться новому порядку. Оставалась подпольная организация, именующая себя The Restless League - нечто среднее между бандой пиратов и партизанским отрядом. В этой лиге, среди прочих, состояла некая Iszara - близкая соратница принца A'tor. И вот, без всяких предупреждений, она вдруг исчезла из города.

Прошло три месяца, и в тихую гавань Stros M'kai зашел корабль, прибывший с дальних границ Империи. На борту был только один пассажир. Коренной житель Hammerfell'a, Cyrus производил внушительное впечатление. Суровые черты смуглого лица, атлетическое телосложение и внушительных размеров ножны у пояса заставляли всех несколько раз подумать, прежде чем бросить ему вызов.

Он походил на свою сестру, Iszar'y, не только внешне. Бесшабашный характер и любовь к приключениям были семейными чертами. И теперь Cyrus был готов к самому опасному приключению в своей жизни. Узнав об исчезновении сестры, он не медля ни секунды, бросил работу наемника и примчался к ней на выручку. Он должен был узнать, что случилось, даже если бы для этого пришлось перевернуть всю Империю с ног на голову.

Спасение родственников - дело рук...

В итоге же переворачивать Империю с ног на голову придется вам. Потому что не кому иному, как вам придется помогать Cyrus'y в спасении его сестры. "Ба! Узнаю знакомые места!" - могут воскликнуть читатели, игравшие в другие игры, построенные на основе вселенной Elder Scrolls. Это и Arena, и Daggerfall, и Battlespire. Если вы ждали, что Redguard также будет принадлежать к славному жанру ролевых игр, вас постигнет разочарование. Ибо Redguard - первая игра из серии Elder Scrolls Adventures.

Никаких характеристик персонажа - силы, расы, магических возможностей. Вы играете за Cyrus'a, воина по профессии и Redguard'a по расе. Ваш герой превосходно владеет саблей, неплохо прыгает, плавает, подтя-



гивается и карабкается по канату.

Социальные возможности Cyrus'a не отстают от его физических способностей. И, хотя по прибытии в город вы окажетесь немного ошарашены непривычной обстановкой: множеством незнакомых лиц, извилистыми закоулками и новыми звуками (шум моря, крик чаек, стук шагов по мостовой), - вы довольно быстро привыкнете ко всему этому. Город в итоге окажется не столь многолюден, каким представлялся сначала, а улицы - не такими многочисленными и запутанными.

К тому же, не все персонажи отвечают на ваши попытки заговорить с ними (часть из них слоняется по мостовым просто так, "для фона"). Разговор проходит так же, как в большинстве квестов: вы выбираете один из вопросов, на который хотите получить ответ, а ваш собеседник (или собеседница) делится с вами своими знаниями. Ничего сложного в этом нет - выбирайте все темы подряд, и вы не ошибетесь. Если хотите, можете воспринимать диалог на слух, но я вам рекомендую включить текстовые субтитры.

Правда, самую необходимую информацию наш герой все равно заносит к себе в дневник, который можно посмотреть в любой момент. Но ведь бывает и так, что Cyrus пропускает что-то интересное.

Защищайтесь, сударь

В игре вам будут встречаться не только приятные собеседники - вы должны быть всегда готовы к тому, чтобы выхватить саблю и порубить обидчика на куски. Как вы уже, наверное, догадались по картинкам, в игре используется трехмерный движок от третьего лица с меняющимся местоположением камеры, вроде того, что использовался, например, в Tomb Raider'e. Этот движок, подробнее о котором вы прочитаете ниже, идеально подходит для боев на саблях. Движения персонажей выглядят очень реалистично, а разнообразие комбинаций ударов производит на любителей компьютерного фехтования, вроде меня, очень приятное впечатление. Противники же, на мой взгляд, подобраны просто идеально. Встречаются персонажи, фехтующие хуже, встречаются

- лучше, а есть и такие, победу над которыми вам удастся одержать, только выпив изрядное количество лечащего снадобья.

Интересно, что вы почти всегда имеете возможность не вступать в драку, а скрыться от врагов. Однако такой способ "сражения" довольно опасен - можно "накопить" за собой целую толпу разозленных людей с мечами. Если же вы вдруг, залюбовавшись пейзажем, остановите свой бег до того, как эта толпа от вас отстанет, то окажетесь в кольце неприятелей. В этом плане ваши враги всегда поступают очень мудро. Даже если их только двое, один из неприятелей сделает попытку обойти вас сзади. Трое уже попытаются сформировать вокруг вас треугольник и т. д.

Единственным недостатком этих боев является позиция камеры. Если, например, на берегу моря ваше положение показывается вам с оптимальной точки зрения, то на узких городских переулочках, где стены с трех сторон... Там неудобная позиция камеры может стоить вам жизни.

Но, как бы там ни было, в Redguard умение разгадывать головоломки пригодится вам не меньше, чем умение сражаться, прыгать с каната на канат и уворачиваться от огненных шаров.

Здесь вам повстречаются практически все типы головоломок, которые можно увидеть в современных играх. Это и загадки "квестового" типа, вроде "найди предмет и отдай его тому-то", и логические, например, найти правильное положение рукоятки, открывающей дверь.

Недостатком игры можно считать линейность сюжета. Хотя вы можете выполнять задания, получаемые от других игровых персонажей, в произвольном порядке, все они ведут к одной концовке. Правда, это компенсируется огромным количеством "побочных" заданий, не относящихся к "главному" сюжету. Их вы можете выполнять или не выполнять по своему усмотрению. Примером такого задания может служить поиск карты острова - игру вполне реально пройти и без нее, однако, обладание картой может очень облегчить вам жизнь.

3Dfx или не 3Dfx?

В начале статьи я обещал рассказать вам о графическом движке. Что ж, обещания надо держать. Так вот, в Redguard сразу два движка. Один, под названием XEngine предназначен для тех, у кого нет 3Dfx, второй, соответственно, нужен обладателям ускорителя. Разумеется, понятно, что во втором движке и графика лучше, и игра работает быстрее... Однако лица и фигуры персонажей, что там, что там, остаются угловатыми - когда картинка показывается крупным планом, в глаза так и бросаются треугольники, из которых собраны фигуры героев. Но это - "издержки технологии", и ничего тут не поделаешь.

Более неприятной "издержкой" является несовместимость сохраненных игр для 3Dfx и не 3Dfx - движков. Так что, если в ближайшем будущем вы хотите купить акселератор, хорошо подумайте перед тем, как устанавливать Redguard. Вряд ли вам захочется проходить игру по второму разу.

Программа выполнила недопустимое...

И, наконец, перейду к тому, что уже нельзя списать на "издержки технологии". Сразу предупрежу: в 3Dfx версию Redguard я играл очень недолго, однако особых оплошностей там не обнаружил. Гораздо хуже обстоят дела с XEngine. Начать хотя бы с того, что это - ДОС'овская программа, которую приходится запускать из-под Windows 95. Что это значит? Ну, во-первых, проблемы со звуком. На одном из компьютеров игра вообще отказалась узнавать аудиокарту ESS, на другом звуковые эффекты самопроизвольно выключались, да так, что для устранения этой ошибки приходилось перезагружать компьютер. Частенько сбивалась гамма-коррекция, что, согласитесь, также не очень приятно.

Но самая неприятная ошибка была "заложена" в автосохранение, которое происходит каждый раз при выходе из игры. Это, конечно, очень удобно, да вот только одна сохраненная игра в среднем занимает 4-5 мегабайт. Хитрость состоит в том, что вы выходите из игры, а на экране появляется табличка: "дескать, не хватает места для сохранения". Вы судорожно жмете Esc, чтобы вернуться, стереть пару сохраненных файлов и снова сделать попытку сохраниться... Как бы не так! Игра спокойно выбрасывает вас в Windows, где вы можете с чистой совестью начинать оплакивать результаты двухчасовых "трудов". Так что, во избежание неприятных сюрпризов помните: save early, save often - сохраняйтесь рано, сохраняйтесь часто.



Adventure возвращаются?

Я не люблю наклеивать ярлыки и говорить: вот эта игра - игра всех времен и народов, всемирный хит и потенциальный лауреат приза тумба-юмба. Redguard - игра просто превосходная. Разработчики "собрали" лучшее, что есть в action и в adventure, хорошенько смешали, добавили замечательный сюжет, который с каждым часом игры завлекает все больше и больше, разбавили неплохой музыкой (кстати, вся музыка в Redguard идет в виде аудиотреков), после чего нацепили полученное на качественный трехмерный движок. Не буду говорить, что Redguard стал основоположником нового жанра - трехмерные action/adventure выходили и до этого, однако это - одна из самых "приключенческих" и самых увлекательных из всех action/adventure, в которые мне приходилось играть.





Из всех игр подобного жанра по увлекательности с ней могла бы сравниться разве что Little Big Adventure. По объему игрового мира Redguard также мало кому уступит. Несмотря на то, что в вашем распоряжении "всего лишь" пара островов, на этих островах есть столько всего, что удовольствия вам хватит не на одну неделю.

Игровой интерес	●●●●●●●●●◐
Графика	●●●●●●●●◐◐
3Dfx	★★★★★★★★
Звук и музыка	●●●●●●●◐◐◐
Сюжетная линия	●●●●●●●●●◐

Рейтинг 8.6

Время освоения: от 0.5 до 2 часов
Сложность: средняя
Знание английского: обязательно

Руслан Шебуков

НОВОСТИ Железный поток

Ручные компьютеры

Скоро, очень скоро, и мы с вами еще доживем до этого, компьютеры полностью изменят свой внешний вид. Не будет этих серых и унылых вертикальных и горизонтальных железных гробов, жужжащих вентиляторами и трещащих винчестерами. Не будет этих дурацких индикаторов частоты процессора и светофороподобных лампочек "Power" и "Turbo". И первое слово в этом искоренении компьютерного уродства сказано уже сейчас. Многие компании, смотрящие хотя бы на дюйм дальше собственных очков, представляют сегодня различные варианты встраивания компьютерного системного блока - кто в монитор, кто - в клавиатуру, а вот новаторы из компании Orang-Otang недавно запустили в продажу свои новые корпуса для микрокомпьютеров под названием Banana Peel ("Банановая шкурка"). Корпус представляет собой чехол для карманного компьютера типа 3Com Palm III, IBM Workpad, или Philips Nino, трансформируемый в удобный, довольно-таки широкий, но тонкий браслет, который надевается на руку. Пробные экземпляры новинки продавалась в течение двух недель, в течение которых все изделия были раскуплены, а кто не успел, тот теперь будет ждать очередной партии или заказывать через Интернет по адресу www.orang-otang.com. Banana Peel в пластиковом исполнении стоит всего $49.95, а в кожаном - $79.95, но называется он в таком случае уже не Banana Peel, а более серьезно - Outrigger. На сайте, кстати, можно увидеть маленький мультфильм, иллюстрирующий процесс трансформации банановой кожуры в элегантный чехол для компьютера.

Хитрый пейджер

Не знаю как кто, а я всегда удивлялся тому, почему у нас не продают пейджеры, встроенные в наручные часы или хотя бы в ноутбуки. И вот новость - компания The Windward Group заключила соглашение с Motorola и 3Com, а также с одной компанией-производителем пейджеров PageMart Wireless на производство и поставку пейджерных карт Synapse, вставляемых в слот дополнительной памяти к карманным компьютерам серии PalmPilot. Карманные компьютеры отнимают на компьютерном рынке все больше места у ноутбуков и у настольных компьютеров, поскольку большинству пользователей вовсе не нужна такая производительность, как у больших и мощных компьютеров, а набор текста, передача электронной почты и несложные игры могут идти и на маленьких, но удобных "наладонных" моделях. Synapse, кстати, не отменяет возможности вставить дополнительную память в PalmPilot, поскольку на ней самой уже находится 2Мб, а удобств от нее как от примочки к компьютеру значительно больше, чем если бы она была отдельным изделием-пейджером. Во-первых, это большой дисплей с графическими возможностями. Во-вторых, Synapse может использовать адресную книгу и календарь PalmPilot, что дает массу дополнительных возможностей для пейджера, например, ассоциировать входящие сообщения с определенными людьми, чьи данные внесены в адресную книгу, или корректировать извне рабочий план, записанный в дневнике. (Ну вот, к примеру, занесли вы на 19.00 ближайшей пятницы встречу с любовницей в загородном клубе, а ваша жена присылает вам сообщение на пейджер в формате vCalendar: "19.00: купить хлеба, молока, сыра и ехать прямо домой, заниматься уроками с сыном" - и все, уже не отвертишься!) Подробнее об этом - на www.pagemart.ca.

Бешеная клава...

Не задумывался никто из вас, почему все меняется, а клавиатура остается прежней еще с прошлого века, если вспомнить первые пишущие машинки? Потому что так привыкли, скажете вы, и будете правы. Потому что сколько ни придумывали разных штучек, при помощи которых можно вводить текст и другую информацию, все равно лучше Клавы девки нету! Нисколько не пытаясь оспаривать право этой симпатичной подружки на монополию в мире Input Devices, компания Cirque оснастила ее модными причиндалами. Их девочка под именем Smooth Cat ("Нежная кошечка") умеет не только писать красивыми буковками, но и при помощи хитрого touch-pad, скроллить вверх-вниз, вправо-влево, а также по диагонали, кому захочется, вдоль и поперек страниц Интернет, быстро переворачивать их вперед и назад, увеличивать или уменьшать изображение на экране, а также совершать все остальные действия, которые обычно проделываются с помощью мыши или трекбола. Вообще-то, у Cirque много разных кошечек, выбрать из которых любимую можно на сайте www.cirque.com.

... и умный унитаз

Производство компьютеризированных бытовых приборов с усовершенствованными возможностями продолжается полным ходом. Недавно промелькнуло сообщение, что английские изобретатели придумали микроволновую печь с выходом в Интернет, которая сама достает оттуда рецепты, заказывает в ближайшем магазине продукты и готовит еду, а также заодно отправляет электронную почту и следит за температурой и влажностью в квартире.

А совсем недавно компания Matsushita, которая выпускает бытовые приборы под марками Panasonic и National, анонсировала унитаз с программным управлением. Мало того, что он регулирует уровень воды электронным способом и смывает воду как только человек встает с насиженного места, так он еще определяет его вес, проводит анализ мочи на предмет всякого рода заболеваний и, при необходимости, связывается с ближайшей поликлиникой и сигнализирует, что у хозяина, мол, не все в порядке с анализами, вы уж приезжайте, разберитесь. Представьте - сидит себе человек, читает газетку, а тут - раз к нему в туалет доктора с носилками - дескать, здесь врачей заказывали? Ну чем не чудо XXI века?

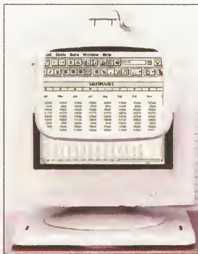
Вавилон отменяется

Согласно библейской легенде, Бог придумал разные языки для людей, чтобы те не смогли понять друг друга и достроить Вавилонскую башню, по которой собирались долезть до неба. Похоже, ООН собирается отменить это постановление. Полным ходом идет разработка нового Универсального Сетевого Языка (UNL) для Интернет. Как он будет работать? Очень просто. Самое главное его преимущество перед любым другим языком - его не нужно будет никому учить, как не нужно теперь знать таблицу умножения или правила орфографии, если у вас есть компьютер. Так вот, авторы страниц в Интернет создают их на своем род-

ном языке, а специальная программа переводит их на UNL, причем качество перевода можно корректировать путем обратного перевода с UNL на язык оригинала. Путешественник по Сети заходит на такую страницу, а его программа-браузер сама переводит с UNL на тот язык, на котором разговаривает путешественник. Все очень просто, таким способом можно переписываться даже с индейцем племени Навахо, не говоря уже о каких-нибудь венграх или японцах. Первым делом будут выпущены модули для 16 языков, в число которых, к счастью, входит и русский, и случиться это может еще до конца этого века. А в дальнейших планах - поддержка всех 185 языков, на которых говорят страны-члены ООН. И это случится уже к 2005 году, а может и раньше.

Большой экран на маленьком столе

Помните, были такие защитные экраны для компьютерных мониторов? Они задерживали вредное излучение, повышали контрастность и считались обязательным аксессуаром при покупке компьютера. Теперь мониторы стали менее вредными, более контрастными, но фирма Bausch & Lomb придумала новую хитрость. Это такая специальная линза, которая крепится на экран (кстати, не только компьютерный, но и телевизионный тоже), и визуально увеличивает его размер в 3 раза. То есть 15-дюймовый экран вам будет казаться 40-дюймовым, а уж 29-дюймовый телевизор - страшно сказать - 80-дюймовым, то есть целых 2 метра по диагонали! Все это придумано не только для того, чтобы за 300 долларов человеку дать почувствовать себя в кинотеатре, но скорее для того, чтобы люди меньше портили зрение, напряженно вглядываясь в мелкие детальки на экранах небольших мониторов. Соответственно, то же касается и видеоигр, когда не нужно будет пялиться в поле действия, на котором полумиллиметровые солдатики чтото там хотят тебе показать на пальцах. Сначала устройство будет выпускаться для небольших экранов - от 14 до 17 дюймов, ну а там уж как дело пойдет...



Интернет приходит в дом, открывая дверь ногой

Компания Cyrix, до сих пор занимавшаяся, в основном, разработкой микропроцессоров, повернулась лицом к людям, совершенно далеким от компьютеров и компьютерных технологий. Ее новый продукт похож на плоскую папку размером примерно с машинописный лист, большую часть которой занимает экран, наподобие тех, что используются в переносных компьютерах. Это - специализированный компьютер для Интернет, у которого нет ни клавиатуры, ни мыши, ни проводов - только небольшой карандашик, которым можно водить по экрану, осуществляя таким образом, навигацию по Сетке. Карандашиком также можно писать, нажимая на буковки, которые выскакивают по вашему желанию внизу экрана и сгруппированы при этом как на стандартной клавиатуре. Связь с Интернет поддерживается по радио, причем соединенный с Интернет блок (сервер, обычный компьютер или вэб-приставка), должен находиться не дальше, чем в 150 метрах от вашего з-з-з... устройства. Стоит такая радость около 300 долларов, но в скором времени его цена, конечно же, снизится долларов до 100. Вот тогда-то и начнется настоящий бум.

Кстати, не менее оригинальное решение предлагает фирма Philips, выпустившая устройство под названием AMBI. Представляет оно собой комплект аппаратуры, куда входят: карта для компьютера, инфракрасный приемник-передатчик, встроенный в специальную беспроводную клавиатуру, и антенна, которую нужно подключить к обычному телевизору. После чего Интернет, равно как и прочие компьютерные радости, появляются у вас, например, в другой комнате или на кухне. Причем, вы можете работать совершенно независимо от человека, который в это время сидит за компьютером и занимается при этом своими делами. Конечно, производительность компьютера при этом несколько падает, но если вы, допустим, путешествуете по Сети, сидя перед телевизором, а ваш муж (жена, друг, брат, сват) в это время на компьютере печатает или, скажем, занимается программированием, или там вэбдизайном, то есть пользуется программами, не требующими особых усилий со стороны процессора, то никаких задержек в работе вы не заметите. Вы даже вдвоем сможете шастать по Интернет, и даже в этом случае задержки будут минимальными. Ведь известно, что большинство пользователей бытовых компьютеров используют их ресурсы процентов на 20, если, конечно, они не занимаются интенсивной обработкой звука или графики.

"Это хорошо, что вы такой зеленый... и плоский"

Так говорила старуха Шапокляк, оценивая внешние данные крокодила Гены. Но если крокодила с трудом можно назвать плоским, то это определение вполне подходит для нового поколения аудиосистем, одну из которых, например, выпускает компания Benwin. Ее динамики толщиной всего 2 см вместе со всеми подставками (а толщина собственно динамиков составляет всего 3 мм) могут быть поставлены, повешены или прикручены где угодно - на столе, на стене или на потолке. Звук из этих динамиков распространяется



на все 360 градусов, независимо от того, как вы их поставите или повесите - хоть лицом к вам, хоть боком, а хоть и задом наперед. Правда, для воспроизведения басов отдельно прилагается сабвуфер, но поскольку он один, и не важно, где он стоит, его можно засунуть куда-нибудь под стол, или под кровать, или еще в какой укромный угол. Чистота звучания гарантируется честным словом производителя, о дизайне можно судить по фотографии, а цена, за хорошую мультимедийную модель, составляет 129 долларов (вместе со встроенным усилителем в сабвуфере). Вообще-то, плоские динамики уже давно выпускаются разными солидными фирмами, но их цена редко опускалась ниже 1000 долларов, поэтому новая технология Benwin вполне может считаться революционной.

Руслан Шебуков

Плеер без кассет и дисков

В мире аудио произошла небольшая революция, которую пока мало кто заметил. Помните, во многих фантастических произведениях музыка была записана на небольших кристаллах, и часто одного кристалла хватало герою на всю жизнь? Конечно, не так круто, но мечта фантастов начинает воплощаться в самом что ни на есть натуральном виде. В новостях ноябрьского номера "Навигатора" мы написали о новых плеерах корейской фирмы Saehan, работающих на флэш-картах и дисках Iomega Click! - это были первые ласточки в мире портативных MP3-плейеров. И вот сегодня уже более трех десятков компаний предлагают к продаже или анонсируют свои изделия, так или иначе связанные с проигрыванием MP3-файлов.

Во-первых, нельзя обойти вниманием модель фирмы Diamond Multimedia под названием Rio PMP 300, которая имеет размеры 6x9 см и весит всего 70 граммов, работает от одной пальчиковой батарейки 12 часов подряд. Чтобы закинуть с компьютера в память плеера 60 минут музыки близкого к CD качества вам потребуется всего 6 минут. Близкого к CD, но все же не такого, как на компакт-диске. Дело в том, что в формате MP3 используется алгоритм сжатия цифрового сигнала, из-за чего потери неизбежны (см. статью о MPEG-компрессии). Скорее, это будет качество хорошего кассетного магнитофона, с хорошими частотными характеристиками, разделением каналов и незначительными шумами. Добавьте к этому абсолютное безразличие к вибрации - можете трясти его сколько влезет, никаких искажений вы не добьетесь. В общем, для плеера - то что нужно. Теперь о цене. В этом месте многие, конечно, бросят читать, расстроятся и окончательно разочаруются в современных технологиях. Этот плеер стоит около 200 долларов. И у него нет записи с микрофона, то есть его нельзя использовать в качестве диктофона.

Но фирмы менее крутые, чем Diamond Multimedia, уже сегодня продают похожие плееры, причем по ценам, доходящим до 70 долларов и даже ниже, а некоторые из них имеют возможность записи (до 90 минут музыки и до 4 часов - речи). Кроме того, ко многим MP3-плейерам (в том числе и к Rio PMP 300) прилагаются дополнительные модули памяти - флэш-карты, позволяющие увеличить время звучания в два раза, а если у вас несколько таких карт, то, соответственно, в несколько раз. Таким образом, имея несколько флэш-карт и персональный компьютер, особенно, с CD-рекордером, можно создать себе целую фонотеку.

Компания Samsung Electronics анонсировала свой MP3-плейер "Yepp", близкий параметрами и размерами (58mm x 85mm x 17mm) к Rio PMP 300. "Yepp" может записывать не только музыку, но и другие файлы - текстовые и графические, например, текст песен, который будет воспроизводиться на манер караоке во время проигрывания песни. Как это будет реализовано на практике, пока не очень известно, но особых проблем не должно возникнуть. Не исключено, что вскоре формат MP3 модернизируется до того, чтобы в нем самом содержалась дополнительная графическая и текстовая информация о песне. "Yepp" будет выпускается в двух видах - обычном и Deluxe. В последнем случае в плеере предусмотрена возможность записи с внешнего аналогового аудиоисточника - микрофона, линейного входа, FM-радио.

Соответственно, вы можете подключить "Yepp" к музыкальному центру на правах отдельного компонента. Встроенная флэш-память "Yepp" - 24 Мб, еще 16 в виде smart-card в комплекте Deluxe. Также с плеером поставляется зарядное устройство, а общается с компьютером он через параллельный порт. Появится новый плеер на рынке в феврале 1999 года - сначала в Корее, затем в США, а потом и в остальных странах, если дела пойдут хорошо. Впрочем, заказать через Интернет его можно уже сейчас.

Компания Saehan Information Systems Inc., о которой шла речь в прошлом номере, анонсировала новую линейку MP3-плейеров, которые работают на встроенном 2,5-дюймовом жестком диске. Модель MP-H10, которая должна появиться в следующем году, будет содержать в себе разного формата HDD, подключаться опять же через параллельный порт, и компьютером будет восприниматься как внешнее устройство хранения информации (в виде логического диска). Соответственно, и сам плеер может работать от внутреннего HDD компьютера - в общем, полная взаимозаменяемость. Скорость обмена при этом обещается до 700 кб/с.

Целый ряд фирм предлагает уже автомобильные MP3-плейеры, как достойную замену CD-плейерам. Действительно, главное преимущество MP3 - это абсолютная индифферентность к вибрации, которая сильно портит жизнь владельцам автомобильных CD. Так вот, например, фирма Empeg предлагает один такой плеер, который может вставляться в стандартный Euro-DIN разъем в автомобиле, имеет встроенный FM-тюнер, RDS, 4-канальный усилитель и 4-аудивыхода, а также вход для CD-плейера и пульт дистанционного управления. Самое примечательное в этом плеере - то, что он имеет 2,1-гигабайтный HDD, который легко заменяется на более емкий (вплоть до 28 Гб), имеет 18-битный цифро-аналоговый преобразователь и подключается к компьютеру через USB-порт (но у кого нет, тот может воспользоваться и обычным, параллельным). Ну и, чтобы добить вас своими возможностями, производители встроили еще и 4 пятиполосных эквалайзера (на каждый канал свой), а так-



же супер-басс и двухцветный LCD-дисплей. А чтобы жизнь медом не казалась, то анонсированная цена плеера - 949 долларов.

Интересно, что пока крупные компании чешутся в раздумьях, выпускать им свои плееры или нет, за дело берутся небольшие компании и даже частные мастера. Так, в Интернет можно найти сайты народных умельцев, которые делают плееры на заказ за умеренную цену (от 35 долларов). Особым дизайном они, может, и не отличаются, но обещано, что работать будут.

Кроме всего прочего, в Интернет активно предлагаются разнообразные примочки к компьютеру, призванные облегчить жизнь любителям MP3. Один из таких примеров, плеер "MP3 On Demand", можно увидеть на картинке. Эта штука - не настоящий плеер, а скорее, дисплей с управлением программного плеера, который работает на вашем компьютере.

Дело недалекого будущего - стационарные устройства с поддержкой MP3, встроенными CD-R и/или CD-RW, либо Zip/Jaz-драйвами, которые будут поставляться в составе компонентов музыкальных центров или отдельным устройством (одно из таких можно увидеть на картинке). Такие устройства уже получили название - MEPAS (Multifunctional Expandable Portable Audio System или по-русски "многофункциональная портативная расширяемая аудиосистема"). Это будут специализированные компьютеры, предназначенные исключительно для записи/воспроизведения аудио - как аудио-CD, так и MP3, - которые будут работать, скорее всего, под управлением Windows CE, включать в себя мощный процессор, хороший DAC, а из некомпьютерных компонентов - FM-тюнер и усилитель (опционально).



Теперь о проблемах с авторскими правами. Конечно, продажа и распространение MP3-файлов, как и любых других копий музыкальных произведений, является действием противозаконным. Но вот запись и использование MP3 в личных целях - дело совершенно легальное. Несмотря на это, Ассоциация звукозаписывающих компаний Америки подала в суд на фирму Diamond Multimedia, причем уже проиграла дело.

Претензий было несколько, в первую очередь компания Diamond обвинялась в том, что своими плеерами она способствует развитию пиратства.

Однако, MP3-файлы - это по сути то же самое, что и записи на магнитофонных кассетах, и в свое время производителям кассетных магнитофонов досталось куда больше от тех же фирм звукозаписи. А потом сами эти фирмы стали выпускать кассеты с легальными записями. Видимо, то же самое произойдет и с MP3. А если заглянуть в не слишком отдаленное будущее, то можно ожидать, что вся система распространения новых аудиозаписей коренным образом изменится. С развитием Интернет можно будет получать новые альбомы в день их появления, причем без посредства обычной торговли. Новые группы смогут заявить о себе на тех же правах, что и более солидные, ведь для этого им всего лишь нужно будет хорошо записать альбом и разрекламировать его через Интернет, что, как известно, доступно любому человеку, а не избранным. Не нужно заключать контракты со звукозаписывающими компаниями, не нужно налаживать производство компакт-дисков и кассет, в общем - наступит светлое будущее. Как будет на самом деле, посмотрим.



Руслан Шебуков

Графическая акселерация

Нетрудно заметить, что в последнее время все внимание игровой общественности переключилось с процессоров и звуковых карт на видеоакселераторы трехмерной графики. До недавних пор в этом нелегком, но почетном деле лидером была компания 3Dfx, подсуетившаяся вовремя с выпуском своего знаменитого чипа Voodoo. И вот теперь целый ряд компаний, как знаменитых, так и доселе не очень известных, бросили свои дела и стали одна за другой выпускать разные процессоры и видеокарты на их основе. Справедливо рассудив, что при современном уровне развития технологии глупо к стандартной видеокарте покупать еще какие-то примочки, многие производители начали интегрировать трехмерный ускоритель с двухмерным на одной карте и даже в одном чипе. Так вот, чтобы быть более-менее в курсе происходящего сегодня, нужно немного разобраться в том разнообразии предложений, которое сегодня существует на рынке видеоакселераторов.

Мы не будем рассматривать механизмы построения трехмерных изображений, равно как и жонглировать мудрыми словами вроде «трилинейной интерполяции» или «анизотропной фильтрации», а рассмотрим самые основные стандарты, принятые в мире 3D-графики, и перечислим особенности наиболее известных современных специализированных процессоров, на основе которых производятся видеокарты.

Стандарты...

Как показывает практика, в компьютерном мире выигрывает тот, кому удается установить собственный стандарт. Компания Creative смогла в свое время превратить серию аудиокарт Sound Blaster в стандарт де-факто для звукового сопровождения игровых, да и не только игровых, программ. Конкуренты мучились недолго, а сам стандарт продержался много лет и продолжает, правда, с некоторыми оговорками, оставаться таковым и по сей день. То же самое произошло с видеоакселераторами на основе 3Dfx Voodoo, с небольшой поправкой – сама компания-разработчик процессора производством видеокарт не занимается. Но сегодня это уже неактуально, поскольку заводов по производству микросхем полно, а вот мозгов – значительно меньше.

Так вот, компания 3Dfx разработала не только чип, но еще и среду, в которой этот процессор должен работать. Если говорить научным языком, это низкоуровневая библиотека, которой дали название Glide. На человеческом языке это некий набор команд, который применяют разработчики игр (и только игр) для более шустрого и красивого вывода на экран трехмерных изображений. Прозрачность, туман, вспышки, взрывы – все это описывается командами Glide стандартным способом, и соответственно, всю красоту этих эффектов может увидеть лишь счастливый обладатель карты на основе Voodoo. Технология эта – патентованная, и поэтому никто, кроме 3Dfx, без разрешения не может реализовывать ее в процессорах собственной

разработки. А разрешения этого 3Dfx не дает.

Такая монополия – явление ненормальное в компьютерном мире. Вспомните, Sound Blaster (как и сама архитектура IBM PC) стала стандартом в первую очередь из-за своей открытости. Что означает – бери, пользуйся, разрабатывай свои Sound Blaster-совместимые чипы и радуйся, все равно лучше нас не сделаешь. И Creative была отчасти права. Отчасти – потому что долгое время никак свой стандарт не развивала, оставив его на произвол судьбы (последние разработки, реализованные в Sound Blaster Live!, свидетельствуют о том, что Creative, наконец, стала чесаться и задумалась над этим).

3Dfx выпустили второй чип Voodoo 2, который развивал идеи первого, был значительно производительнее его, но сама идея осталась прежней – Glide и закрытая технология. Вкупе с недостатками в плане дороговизны и необходимости покупать две видеокарты вместо одной, такая ситуация привела к тому, что Voodoo 2, не успев родиться и толком развиться, уже похоронен дружными руками конкурентов-производителей видео-микропроцессоров, разработчиков игр и недавних сторонников 3Dfx – продвинутых игроков, которые предпочли дорогому и неудобному удовольствию под названием Voodoo недорогие интегрированные процессоры, поддерживающие другие, более открытые стандарты трехмерного графического вывода.

Библиотека OpenGL, изначально разработанная компанией SGI для нужд профессиональной трехмерной графики лет пятьсот с гаком назад, получила вторую жизнь в игровых программах. Действительно, очень удобная, простая и проверенная технология не могла остаться незамеченной, когда понадобился новый стандарт для трехмерной виртуальной реальности. Похоже, сегодня каждый впередсмотрящий производитель игр считает своим долгом включить в игру поддержку этого стандарта. Соответственно, производители видеочипов пишут сами или заказывают для своих продуктов драйвера OpenGL, которые поставляются с видеокартой (или, по крайней мере, лежат на сайте производителя из-за того, что им стыдно продавать бета-версии). Главные достоинства OpenGL состоят в том, что эта библиотека может быть перенесена на любую платформу – Unix, Mac, Amiga и так далее, а также в том, что ее инструкции могут поддерживаться основным процессором системы (и уже поддерживаются, например, в процессоре AMD K6-2 3DNow!).

Конечно, в борьбе за новый компьютерный стандарт, и притом очень важный, фирма Microsoft не могла остаться в стороне. Поэтому библиотека Direct3D (или D3D), которая входит в API DirectX, тоже претендует, и надо сказать, небезуспешно, на роль лидера. По крайней мере, многие разработчики игр ее уже поддерживают или собираются поддерживать. Конечно, по сравнению с OpenGL, Direct3D пока еще остается продуктом не вполне удобоваримым и законченным, но семимильные шаги, которыми она идет в массы, хорошая команда ее разработчиков и агрессивная политика Microsoft, возможно, сделают свое дело, и D3D станет стандартом де-факто для трехмерной графики, по крайней мере, на платформе Windows. Хотя говорить об этом еще рано.

Таким образом, производителям видеопроцессоров и видеокарт остается лишь два стандарта – Direct3D, OpenGL, которые они должны поддерживать, чтобы успешно продвигать свои продукты. А нам, потребителям, смотреть, насколько хорошо эти стандарты поддерживаются. (См. наш выборочный тест видеоконтроллеров).

...и их реализация

Чтобы немного распутать клубок, в который уже, наверное, свернулись мозги человека, собирающегося купить себе новую видеокарту с хорошей поддержкой 3D, рассмотрим принципиальные возможности самых распространенных и популярных сегодня видеопроцессоров. Все дело в том, что видеокарты разных производителей, собранные на основе одинаковых процессоров, отличаются друг от друга незначительно, и главным критерием пока следует считать известность и популярность имени этого производителя.

Понятие это – довольно расплывчатое, но отчасти судить о серьезности той или иной фирмы можно по количеству рекламы (причем, желательно, в западных изданиях), качеству и информационной насыщенности вэб-сайта фирмы (это очень важный показатель, поскольку любая серьезная фирма уже просто обязана иметь хороший сайт с максимумом информации – и не только практической, но и теоретической), а также популярности у продавцов, которые, как правило, знают немного лучше нас, рядовых покупателей, что происходит на рынке. Конечно, мы не призываем верить восторженным восклицаниям продавцов компьютерных салонов и Митинского рынка, которые хвалят в первую очередь то, что продают сами, но сопоставив многие факторы, и в том числе тот, сколько каких видеокарт продается на том же рынке, можно сделать для себя правильный вывод.

3Dfx – жив!

Господа из этой фирмы тоже не лыком шиты, и новый чип под названием Banshee (что в переводе означает: «дух умершей женщины, который начинает выть по ночам в доме, где произойдет смерть одного из членов семьи») должен, соответственно названию, замочить кого-нибудь из конкурентов-производителей видеоакселераторов (а лучше всех сразу). Содержа в себе оба ускорителя – 2D (оригинальной разработки) и 3D-графики (от Voodoo 2), он поддерживает от 8 до 16 Мб видеопамяти, RAMDAC работает на частоте 250 MHz. Что касается качества 2D-графики, то она оставляет желать лучшего, поскольку на высоких разрешениях изображение, как правило, более мутное, чем на низких, а это противно. Максимальное разрешение в 2D - 1900x1440, в 3D - 1600x1200, правда, True Color в 3D вы от нее не добьетесь. Совместим Banshee не со всеми играми, рассчитанными на предыдущие Voodoo (правда, для многих несовместимых уже выпущены патчи). Работает с ними, в общем, с той же скоростью, что и Voodoo 2, правда, опять же, не со всеми; в некоторых он медленнее, в некоторых – быстрее, это связано с некоторыми особенностями Banshee. Драйвера на сегодняшний день у них существуют такие: Glide, D3D и бета-OpenGL, полнофункциональной которую пока назвать рановато. Некоторые модели видеокарт на основе 3Dfx Banshee: Creative 3D Blaster Banshee, Diamond Monster Fusion, Guillemot Maxi Gamer Phoenix Featuring Voodoo Banshee (это все одно название), ASUS V3200.

Динамит от nVidia

Как вы уже догадались, это Riva TNT – последняя разработка компании nVidia. Многое в ней – от предыдущего чипа Riva128, который, подобно Voodoo, подвергся значительным усовершенствованиям. В частности, в 3D-режиме поддерживается 32-битный True Color. Максимальное разрешение в 3D – 1600x1200 с частотою развертки 85Hz. Реально, на системе с процессором PII-350 от игры типа Quake II можно добиться нормальной игры при разрешении 1024x768, и это на сегодняшний день – один из самых высоких показателей. Справедливости ради, однако, стоит отметить, что одним из самых больных мест в Riva TNT остается вопрос стабильности, и кроме того, эта карточка проявляет себя в полной мере только с крутыми процессорами – PII-350 и выше. Со слабыми процессорами она ведет себя так же, если не хуже (в 2D-графике, например), как и большинство остальных акселераторов. Из прочих недостатков – многие карты, особенно не слишком солидных производителей, продаются с почти бракованными чипами, работающими на пониженной частоте (80 MHz и ниже), а также сильная нагреваемость чипов – если не стоит вентилятор, то велика возможность нестабильной работы. Ну и, относительно других процессоров, высокая цена. Примеры видеокарт: Canopus Spectra 2500 TNT Graphics, Diamond Viper V550, STB Velocity 4400.

Новые «матрасы»

Главное, чем отличается новый процессор Matrox MGA-G200 от предыдущих моделей – его мощная 3D-поддержка, позволяющая ставить его в ряд с ведущими производителями 3D-акселераторов. А вот чем он отли-

	NVIDIA RIVA TNT	Matrox G200	S3 Savage	3DFX Banshee	Voodoo2
Производительность					
Частота процессора	90 Mhz	100 Mhz	100 Mhz	100 Mhz	90 Mhz
Миллионов треугольников в сек.	6	1,5	4	4	3.3
Заполнение (текселей в сек.)	180	100	100	100	90
Память					
Обычно на борту	16 MB	8 MB	8 MB	8/16 MB	12 MB
Максимально	16 MB	16 MB	8 MB	16 MB	12 MB
Максимальный буфер для текстур	12 MB	12 MB	6 MB	14 MB	8 MB
С компрессией	-	-	24 MB	-	-
Качество картинки					
Обработка	32-bit	32-bit	24-bit	24-bit	24-bit
Глубина цвета	24-bit	24-bit	24-bit	16-bit	16-bit
Максимальное 3D-разрешение	1600x1200	1280x1024	1024x768	1024x768	800x600
API					
Glide	-	-	-	+	+
OpenGL	+	Beta	D3D-Wrapper	+	+
DirectX	+	+	+	+	+
Цена					
Оптовая	119	92	82	99	120
Розничная (на 13.12.98)	200	119	90	118	140

чается от других 3D-акселераторов, так это очень качественной обработкой графики, как 2D, так и 3D (в этом можно легко убедиться, взглянув на три прилагающихся скриншота одного и того же кадра, снятых с разных акселераторов). Максимальное разрешение G200 - 1920x1200 в 2D и 1280x1024 в 3D в режиме True Color (32 bit). На основе G200 выпускается три видеокарты: Millenium – для профессионального/полупрофессионального пользования (с мощным и качественным RAMDAC 250 MHz), Mystique – для геймеров и прочих несерьезных личностей (с менее крутым RAMDAC и более дешевой памятью, но зато с TV-выходом) и Marvel (с интегрированным TV-тюнером и видеозахватом). На карте обычно стоит 8 Mb с возможностью добавить еще 8, но стоит зто недешево (50-60 долларов), и поэтому далеко не все на зто решаются. Из недостатков можно выделить не слишком высокую скорость в 3D-играх, вследствие чего даже на крутых системах часто нормально играть можно только при разрешении 800x600. А больше, пожалуй, и пожаловаться не на что.

Пирожки от Intel

Первый в своей жизни процессор, предназначенный для видеонужд, i740, выпустила знаменитая трансгалактическая корпорация Intel. Нельзя сказать, что он отличается выдающимися показателями или пытается конкурировать с Voodoo 2 или Riva TNT, но у него есть одно неоспоримое преимущество - крайне низкая цена. И зто при том, что i740 - настоящий полнофункциональный процессор 2D/3D-графики с хорошо написанными DirectX и OpenGL драйверами, что само по себе уже большое преимущество перед более мощными, но и более кривыми видеокартами с их сырыми драйверами и плохой игровой поддержкой. Стоит отметить, что возможности процессора не ограничиваются только выводом графики - кроме зтого он хорошо поддерживает видеофункции (Video CD, DVD), а также имеет видеовход, видеовыход и функцию захвата видео. Когда Intel анонсировала этот процессор, то утверждалось, что лучше всего он работает с Pentium II и шиной AGP, хотя, на самом деле, он прекрасно себя проявляет себя и с Pentium MMX. Из других преимуществ нельзя не отметить хорошее качество изображения в 3D-графике, чем могут похвастаться далеко не все. Пожалуй, только качество, выдаваемое Matrox G200 может конкурировать с i740. Но невысокая скорость обработки 3D, а также не самые лучшие показатели в 2D, не позволили считать i740 лидером. Не лучшим образом показывает свои возможности i740 с процессорами Celeron и AMD K6. Максимальное разрешение - 1600x1200 в 2D и 1200x1024 в 3D (при 16-битном цвете). Карты, в которых стоит i740: Intel Express 3D, Diamond Stealth II G460, Hercules Terminator 2x/i, STB Lightspeed 740, Chaintech AGP-740D и многие-многие другие.

Возвращение Фредди Крюгера

Безоговорочный лидер дешевых 2D-чипов, компания S3 вернулась на большую сцену со своей новой разработкой - 2D/3D-ускорителем Savage3D. По своим скоростным характеристикам он нисколько не уступает признанным лидерам - Riva TNT и Voodoo 2, на борту стоит мощный 250-мегагерцовый RAMDAC, собственная разработка компрессии текстур поднимает производительность в некоторых 3D-играх почти вдвое, но... как всегда есть и ложка дегтя. Качество изображения при всех этих прелестях - неважное, если не сказать никудышнее. Скорость передачи по AGP также оставляет желать лучшего. Максимальное количество памяти для работы с Savage3D - 8 Mb, причем зто довольно медленная память - 10ns SDRAM. Ко всему зтому можно добавить что сегодняшний день у S3 нет к своему чипу готовых драйверов OpenGL. В общем, S3 разработала хороший чип, но сэкономила на всем, чем только могла, чтобы максимально удешевить его и не потерять в производительности. Примеры видеокарт на основе Savage3D: Hercules Terminator BEAST, STB Nitro 3200.

Новаторы наступают на пятки

Есть в Японии такая замечательная компания NEC, которая производит не только пейджеры и мониторы, но и самые мощные компьютеры в мире, самую надежную память и теперь вот - процессоры для 3D-графики. Последняя разработка NEC (совместно с компанией VideoLogic) - процессор PowerVRSG, и выделяется он на фоне остальных чипов своей революционной направленностью. Дело в том, что там используются совершенно иные технологии нежели те, что приняты за стандарт во всех остальных процессорах. Вследствие чего PowerVRSG обладает огромной скоростью, и в играх, оптимизированных под него, оставляет конкурентов далеко позади. Причем, благодаря зтой технологии, в увеличением разрешения скорость практически не уменьшается, правда, при зтом увеличивается нагрузка на основной процессор системы. Качество 2D-графики - на уровне лучших образцов Matrox и ATI. Поддерживаются не только уже знакомые нам и порядком надоевшие DirectX и OpenGL, но и собственный API PowerSGL. Недостатки чипа пока не изучены вследствие его новизны и пока что малой распространенности, но вполне возможно, что скоро многие производители обратят внимание на зту несомненно выдающуюся разработку.

Вот, собственно, и все на сегодня. В следующем номере мы расскажем о том, что будет завтра. Уже новое поколение видеопроцессоров стучится в двери и заглядывает в карманы потребителей, вынуждая их находиться в постоянном напряжении и ставя их перед дилеммой: купить сегодня или подождать до завтра? Об зтом и поговорим.

Руслан Шебуков

Тестирование видеоакселераторов

Сразу хотим отметить самый важный момент в этом тесте. Мы сознательно не стали пользоваться профессиональными пакетами типа 3D WinBench, поскольку, во-первых, все подобные тесты уже сто раз пройдены, и результатами можно, кому интересно, поинтересоваться в Интернет, и, во-вторых, на наш взгляд, гораздо реальнее проверить видеокарты в реальных условиях, близких к тем, в которых оказывается рядовой геймер, покупая себе новую железку. Что он от нее хочет? Чтобы она играла, и как можно быстрее, чтобы была совместима с возможно бОльшим числом игр. Но любителям цифр, все же, мы предлагаем результаты тестов, полученных при помощи программ Glaze (версия 3.0) и Final Reality (версия 1.1), которые в процессе тестирования создают для видеоакселератора условия, идеально близкие к игровым.

Тест Final Reality состоит из нескольких этапов: оперативная размывка изображения, работа с цветом (2D-графика), построение сцен, близких в игровым – шагающие роботы, летание по городу и т.д., а также измерение пропускной способности процессора при прорисовке 2D и 3D-графики. Отдельно тестируется пропускная способность шины AGP. С результатами всех тестов можно ознакомиться при помощи таблиц.

Участники

- Matrox Millennium G200 (8 Mb) – процессор MGA-G200.
- Canopus Spectra 2500 TNT Graphics (16 Mb) – процессор nVidia RIVA TNT.
- Chaintech Desperado Tornado I7000 AGP-740D (8Mb) – Intel i740.

Почему именно они

Мы принципиально выбрали карты на разных процессорах, потому что сравнивать два акселератора на одинаковом чипе - занятие неблагодарное и, в общем-то, бесполезное - разница ощущается незначительная. Конечно, кроме того, что один производитель более именит, чем другой и, соответственно, его карта стоит дороже (но и работает, как правило, стабильнее), есть еще ценовые различия, которые играют далеко не последнюю роль. Но для нас гораздо важнее сам принцип, и если в результате теста мы сможем понять, какая карта или процессор наиболее подходит для тех или иных задач, то можно будет считать, что мы свою задачу выполнили.

И еще. Все карты в обзоре - самостоятельные устройства, позволяющие воспроизводить как 2D, так и 3D-графику. Связано это в первую очередь с тем, что выпуск таких акселераторов - устойчивая тенденция. Действительно, если вдуматься - это просто прикол - выпускать специальную видеокарту для игр. Один видеоакселератор на основе чипа Voodoo 2 - Diamond Monster II - взят для сравнения с другими картами более позднего поколения.

Ну и самое последнее. Если соберетесь все же покупать какую-нибудь из видеокарт нового поколения (не обязательно одну из тех, что мы тестируем), убедитесь, что в вашем компьютере есть свободный AGP-слот, поскольку все карты, кроме Voodoo 2, работают именно на AGP. Если у вас Pentium II, то никаких проблем кроме той, что ваш AGP-слот уже занят какой-нибудь видеокартой, не случится, а вот если просто Pentium, то вам нужна "мама" на чипсете VIA Apollo или ALI, поддерживающем AGP и имеющим его в наличии на материнской плате.

Как проводилось тестирование

Мы взяли два компьютера: на основе Pentium MMX 233 MHz и Pentium II 350 MHz. Первый - из тех соображений, что геймеры - люди не очень богатые, и у большинства из них компьютеры именно такого класса. Второй - чтобы выжать из акселераторов наиболее высокую производительность.

Операционная система: Windows 98 с DirectX 6.0.

Игры: Quake II (ver. 3.20), Sin (ver. 1.0), Unreal, Descent: Freespace, NHL 99, F1 Racing Simulation.

Тестирование

Canopus Spectra 2500 TNT Graphics ($195)

Эта карта выполнена на знаменитом чипе nVidia Riva TNT, который признан одним из лучших в классе игровых 3D-ускорителей. Карта очень красивая, с модным вентилятором на процессоре, в коробке – полный набор проводов, в который входят даже те, которые вам могут и не понадобиться никогда (например, есть провод для соединения с дополнительным акселератором на Voodoo. Но если у вас этот Voodoo, все же, есть, то шнурок вам сильно поможет избавиться от помех, которые создает Voodoo в 2D-графике на высоких разрешениях). Spectra 2500 полностью поддерживает Direct 3D и OpenGL, AGP 2X и разрешение вплоть до 1920x1440 при 32-битном цвете, чего вполне хватает даже для 20-дюймового монитора. Кроме всего прочего у Spectra 2500 есть выход на TV, на котором можно смотреть кино или играть в игры с разрешением до 920x688, что довольно круто для телевизора.

Инсталляция

На только-что поставленный Windows 98 мы проинсталлировали последние драйвера от Spectra 2500, и никаких проблем с картой у нас не было. Вместе с драйверами поставилась программка Media Scope, которая призвана проигрывать видео- и аудиодиски, очень симпатичная на вид и довольно устойчивая в работе. Еще в инсталляционном пакете содержался некий Application Launcher, который после перезагрузки системы повесился вверху экрана, на манер майкрософтовской офисной панели, но ее можно легко убрать, чтобы не мозолила глаза. А можно и не убирать, потому что, если перетащить на нее иконку игры, например, то она поможет выставить для нее необходимое разрешение и refresh rate, хотя они и без этого, в конце концов, выбираются сами.

Графика

Общее впечатление от двухмерной графики – неплохое. Несложные картинки Canopus открывает быстро, со сложными дело обстоит чуть похуже, но нам ведь не стомегабайтные файлы на нем обрабатывать! Однажды, правда, случился с этой картой казус, какого мы не видели уже давно – ни с того ни с сего, в один прекрасный момент, сбилась синхронизация, и монитор предпочел выключиться во избежание дальнейших недоразумений. Не исключено, что это заслуга еще довольно сырых драйверов.

Игры

Сразу нужно отметить, что в плане производительности по играм этой видеокарте нет равных в нашем обзоре. Прежде всего, потому, что ее OpenGL драйвера реализованы почти хорошо, чего нельзя сказать об остальных участниках соревнований. Но, вместе с тем, проблемы были, и некоторые из них так и не удалось решить. Так, на P233MMX некоторые игры, например, Quake II, иногда вешал систему, да так круто, что никаким образом, кроме как кнопкой Reset, делу нельзя было помочь. Хотя даже на разрешении 1024x768 он бегал – дай бог каждому так бегать! Нечто похожее происходило и с игрой Sin – думается, потому что построена она на том же движке, что и Quake II. С Descent: Freespace и NHL 99 никаких проблем не было отмечено, особенно, конечно, красиво выглядела Descent: Freespace. Что касается "Формулы-1", то с ней также не возникло никаких непредвиденных ситуаций или осложнений.

Цена и выводы

195 долларов – довольно высокая цена для игровой карты, и требуют ее с нас прежде всего за новизну продукта. Через пару месяцев, а может, даже к тому времени, когда вы получите

этот журнал, цена наверняка упадет, а драйверы – усовершенствуются, и тогда Spectra 2500 будет представлять из себя почти идеальный вариант для продвинутого геймера.

Matrox Millennium G200 ($119)

Компания Matrox, как известно, разрабатывает и производит процессоры для своих акселераторов самостоятельно, не прибегая к помощи третьих сторон. О ее новом процессоре MGA-G200, на основе которого собран новый Millennium, вы можете прочитать в соседней статье, а здесь же отметим лишь, что видеокарта к нам поступила в спартанском виде – в OEM-упаковке, поэтому в комплекте с ней присутствовал лишь компакт-диск с драйверами. Эти несколько долларов, которые вы сэкономите на красивой коробочке, могут вам пригодиться для каких-нибудь других целей, а карта будет прекрасно работать и без нее (коробочки). Из особенностей: на процессе нет вентилятора, но есть огромный радиатор, вследствие чего чип не перегревается даже при интенсивной работе. На борту установлено 8 Мб памяти, и еще восемь можно воткнуть, причем, в отличие от предыдущих версий Millennium, вы сможете присовокупить к карте еще TV-тюнер и плату видеозахвата одновременно. Карточка поддерживает все мыслимые 3D-радости, а также AGP 2X, Direct 3D и OpenGL, правда, в последнем случае это пока бета-версия. Как это сказывается на совместимости с играми, прочтете дальше.

Инсталляция

Более гладкой инсталляции и придумать нельзя. Карта определилась и поставилась моментально, причем, поймала даже предыдущие установки экранного разрешения и частоты регенерации, оставшиеся от Canopus Spectra 2500. Так что, если вы ставите G200 вместо старой карты, то проблем у вас не возникнет (возможно, здесь помог еще и Windows 98). В комплекте с драйверами идет лишь знакомый владельцам старых «милленниумов» Power Desk, который стал более симпатичным и аккуратным. Главное его достоинство, на наш взгляд, - это возможность подбирать частоту регенерации экрана и многие другие важные параметры вашего монитора с высокой точностью, так что вы сможете выжать из монитора максимум возможного. На момент написания обзора была доступна версия драйверов 4.50 beta 3, которая в совокупности с OpenGL ICD beta 1 драйвером давала совместимость со многими 3D-играми по Default OpenGL.

Графика

Лучшие показатели в тесте – по 2D-графике и по скорости шины AGP, что неудивительно, поскольку Millennium G200 позиционируется как почти профессиональная карта. Как маленькие, так и большие картинки этот акселератор открывает быстро, причем, на любых разрешениях, даже самых высоких, побивая в тесте на 2D всех подряд. 3D-акселерация тоже на уровне, но несколько уступает Riva TNT (см. таблицу). Самые крутые, однако же, показатели – на тесте скорости передачи по шине AGP, где она оставляет далеко позади остальные карты обзора. Но это все теория. А вот и практика.

Игры

Quake II шел на разрешении только 800x600 в полноэкранном режиме, и шел, надо сказать, очень неплохо. Конечно, по скорости этой карте тягаться с Canopus Spectra 2500 не с руки, но, в отличие от последней, Millenium G200 вела себя очень стабильно и ни разу не привела к краху системы. Примерно то же произошло с Sin, правда, вопреки тому, что было обещано в readme-файле к OpenGL-драйверу G200, попытка прервать вступительный видеоклип у нас не приводила к потере синхронизации, поэтому все проходило вполне корректно. Конечно, на Pentium 233MMX игра довольно ощутимо тормозила, особенно в самых напряженных моментах, и звук в ней запинался, но на PII-350 такого не происходило. F1 прошла без осложнений, но субъективно качество картинки было похуже, чем на Canopus Spectra. Зато NHL 99 принес немало приятных минут красивой, четкой графики. Закончилось правда, все тем, что Лафонтен выбил шайбой стекло за воротами российской сборной, после чего игра самоликвидировалась, не сохранив выгодный для нашей сборной счет 7:2.

Цена и выводы

Если хотите наше официальное мнение, Millenium G200 – наиболее оптимальный выбор для тех, кто больше всего на свете хочет хорошую видеокарту для 2D, но при этом любит поиграть в трехмерные игры. Все-таки, этот акселератор прежде всего для нормальных людей, а во вторую очередь уже – для заядлых 3D-акционеров. Он не продемонстрировал рекордных показателей по 3D-графике, но работал во всех играх устойчиво, а это - одно из главнейших условий состязания. Однако, при мощном процессоре и с доделанными драйверами, нам кажется, эта карта заткнет за пояс многих и многих конкурентов.

Chaintech Desperado Tornado I7000 / AGP-740D ($53)

Это одна из недорогих видеокарт на новом интеловском процессоре i740. Она имеет два названия - Chaintech Desperado Tornado I7000 и Chaintech AGP-740D, так что не пугайтесь, если при покупке вы какого-нибудь из них не увидите на коробке. На борту у видеокарты 8 Мб, и больше в нее не всунешь, сама по себе она небольшая, на процессоре нет вентилятора, но есть красивый радиатор, который, впрочем, нагревается довольно сильно. В описании к этой карте сказано, что она поддерживает разрешения до 1600x1200 при 256 цветах и 75 Hz, а что касается True Color, то здесь максимальное разрешение – 1024x768, и при этом True Color здесь означает не 32-х, а 24-битный цвет, то есть на больших мониторах вы эту карточку уже не сможете использовать в полной мере. Как и предыдущие видеокарты, эта также придерживается стандартов AGP 2X, Direct 3D и OpenGL, причем OpenGL здесь наконец-то не в бета-варианте.

Инсталляция

Со своими родными драйверами, то есть теми, которые были в комплекте с видеокартой, в Windows 98 она работать отказалась, поэтому пришлось скачать с сайта Chaintech новую версию (3.1W), которая работала только с новой версией BIOS (2.33), поэтому апгрейдить пришлось и BIOS тоже. Но после всех этих церемоний карта, наконец, встала как надо и больше хлопот не приносила. Из программ, поставляемых в комплекте с картой были только несколько демо-версий разных игр, никакой практической ценности не представляющие.

Графика

Что касается двухмерной графики, то нам показалось, что Desperado работает несколько быстрее, чем Canopus, но значительно медленнее, чем Millenium, что, в общем, неудивительно. Тест Final Reality карта проходить отказалась напрочь, вызывая зависание компьютера сразу после начала любого из тестов комплекта – как на 2D, так и на 3D. Именно поэтому мы не смогли объективно оценить ни быстродействие карты, ни скорость передачи данных по AGP. Зато в полевых условиях карта проявила себя самым лучшим образом.

Игры

Не все игры из нашего теста прошли с этой картой гладко и без нареканий. Quake II устойчиво и без особых затыков шел даже на разрешении 1024x768 на системе с Pentium 233MMX, в Sin карта проявила себя просто отменно, поскольку даже на слабой системе на протяжении всей игры не было даже задержек со звуком, которые временами проявлялись и в тесте с Canopus Spectra, и с Millenium G200. А вот F1 и NHL 99 вообще отказались запускаться на материнской плате с чипсетом от Apollo. Это, конечно, не очень хорошо, если не сказать, что плохо. С чем это связано, сказать не беремся, но вопрос остается открытым.

Цена и выводы

Несомненно, для небогатых геймеров без особых претензий к 2D-графике и намерений перейти на большой монитор, AGP-740D – хороший выбор. Но только, если вы являетесь счастливым обладателем системы на Pentium II. В принципе, драйвера работают хорошо, игры (которые идут) идут “на ура”, а что еще простому человеку нужно?

Продолжение следует.

Видеокарты были любезно предоставлены фирмами:
«Multimedia Club» (тел. 943-9290),
«Asbis» (тел. 935-8713).

ИНТЕРНЕТ

Host contacted. Waiting for reply... Какой reply?! Живу я тут!

От редактора

Время бежит. Очей очарованье сменилось снегом, снег - слякотью, полил дождь... Настоящая русская зима, ничего не скажешь. Дни сменялись ночами, ночи - сном... сон ничем не сменялся, поскольку без него плохо. Добавлялись новые юзеры в аську, приходили письма, шло время, помирал винт и еще много чего доброго и ласкового случалось за прошедший месяц.

Короче, касательно почты. Да, ее стало больше, и это не может не радовать. Но все же... или раздел никто не читает, или те, кто его требовал ушли в оффлайн и не вернулись.

Радует возросшая активность и количество аськеров, попавших в мой юзерлист. Вот их число точно побьет количество писем всех вместе взятых. Спасибо за поддержку :) .

В основном Incoming Mail состоит из хвалебных посланий, реже встречаются просьбы. Критика (кирпичи в мой огород) прилетает, почему-то, только в виде форварда от главвреда. Или вы боитесь мне сказать...? Не понимаю...

Многим не нравится использование слэнга. А кому-то нравится. Есть идея провести голосование и выяснить, как же все-таки быть. Предлагаю - ваше мнение/идеи/соображения по этому поводу отослать по адресу slang@maddivoff.com, а через номер я объявлю результаты голосования. Годится?

Далее... Некоторые начали активно выяснять мою половую принадлежность. Ну что ж, удачи. У виртуального существа пол быть может? Может. Какой? Абсолютно любой, в зависимости от настроения. Во всяком случае, авторитетно заявлю, что я не мальчик. И не девочка. Уже.

Потом. Всякие вопросы и заморочки. Если хотите получить конкретный и точный ответ - ставьте конкретный и точный вопрос. Договорились?

Теперь касательно данного выпуска журнала. Журнал есть, он не может не есть :) В нем мы продолжаем рубрику "секьюритя", которая, видимо, теперь станет постоянной, рассказываем про Интернет-телефонию и про прошедший в первых числах декабря ОСКОМ. Новости и Топ100 - как обычно.

Вот, вроде, собственно и все накопившееся за этот месяц.

Жду ваших писем/посыланий/предложений/пожеланий/етц. :)

mailto:maddivoff@maddivoff.com
icq uin #5458850

■ Считайте ваши денежки...

Бродя по паутине, редко натыкаешься на сайт, который привлекал бы устойчивый интерес net-серферов, особенно если это русскоязычная часть WWW. Игровая тематика проекта - заведомо выигрышная позиция. И если сделать сайт не замкнутым только на игре, а стремится привлекать пользователей агрессивной творческой политикой развития, то игра постепенно отходит на второй план, а более значимой стороной проекта становятся уже сами участники и их отношение к сайту, как к чему-то родному и близкому. В данном случае речь идет об игровом проекте "Пифагор-он-лайн", расположенном по адресу http://www.pifagor.mega.ru. Проект имеет направленность, сходную с биржевой игрой на сайте РосБизнесКонсалтинга, о которой мы рассказывали в прошлом номере. Финансовая игра на реальных котировках с ведущих биржевых площадок России, общение в местном чате на серьезные финансовые, политические, экономические темы, потрясающие собеседники... Вообще-то, в игровом плане сайт "Пифагора" представляется гораздо более продвинутым, чем проект РБК. Что, впрочем, легко объяснимо: РБК на своем сайте делает деньги, а онлайновая игра, по сути, является своеобразной добавкой, в то время как "Пифагор-он-лайн" - проект чисто игровой и усилия его создателей направлены исключительно на его поддержание. Также стоит отметить развитую систему рейтингов и вполне осязаемые призы (у РБК победитель получает право бесплатно пользоваться услугами их сайта, что, конечно же, хорошо, но не всем надо.) А у "Пифагора", например, первые десять финалистов получают бесплатную годовую подписку на журнал "Планета Internet", а победитель - 1000$. Заманчиво... В целом, проект весьма интересный, кроме того, это редкий случай, когда от игры можно получить реальную пользу - научиться профессионально работать на рынке акций и, таким образом, приобрести еще одну специальность. А в перспективе авторы проекта грозятся добавить к нему возможность играть на РЕАЛЬНЫЕ деньги, что звучит очень соблазнительно :). В следующем номере мы расскажем об этом проекте более подробно.

■ Шаг в светлое будущее...?

Вам надоел микрософтовский таскбар с кнопочкой "старт" и строчкой "клик хере ту бегин" при загрузке виндов? Ну и смените его на более приятный во всех отношениях шеллозаменитель LiteStep! LiteStep - это заменитель стандартного WindowsExplorer'a (та самая серая полоска с кнопкой "пуск") для операционных систем Windows95/98 и Windows NT Server/Workstation. Удобная система дополнительных модулей позволяет разнообразить десктоп всякими мониторами температуры процессора, uptime счетчиками, удобным менеджером задач и даже карманным арканоидом, не говоря уже о проверялке почты, микшере, аудио-cd проигрывателе... Всего не перечесть, а посему - сделайте шаг в светлое будущее - сходите на http://www.litestep.net.

■ Радуйтесь, пользователи Windows 98!

Вы наверняка слышали о проблеме 2000-го года? И наверняка слышали о тех страшных вещах и глюках, которые могут произойти в связи с последними двумя нулями на конце даты. Корпорация Microsoft решила спасти ни в чем неповинных пользователей Windows 98 от такой проблемы. Пока что только Windows 98. Но, это уже хоть что-то. Благодаря этому патчу у вас не должно возникнуть проблем с системной датой, внутренним счетчиком времени, встроенной звонилкой, установкой даты файлов в эмуляции dos, Java Virtual Machine и еще несколькими мелочами.

Скачать патч от проблемы Y2K (year 2000) для Windows 98 можно с сайта WindowsUpdate:

http://www.windowsupdate.microsoft.com/.

Internet TOP 100

На основе PC Games Top 100
(http://www.worldcharts.com)
выпуск 311
от 14 декабря 1998 года

Место	Недели	Назаание	Разработчик/Издатель	Жаир
1	6	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RPG
2	36	Starcraft	Blizzard	RTS
3	33	Might and Magic 6	New World/3DO	RPG
4	3	Half-Life	Valve/Sierra	3D Action
5	5	Railroad Tycoon 2	PopTop/G.O.D.	Strategy
6	29	Unreal	Digital Extremes/Epic/GT	3D Action
7	10	Caesar 3 (Build a Better Rome)	Impressions/Sierra	RTS
8	63	Total Annihilation	Cavedog/GT	RTS
9	11	Need for Speed 3 (Hot Pursuit)	Electronic Arts	Racing
10	52	Quake 2/Add-on	Id/Activision	3D Action
11	24	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RPG
12	7	Grim Fandango	LucasArts/Activision	Quest
13	8	Shogo (Mobile Armor Division)	Monolith	3D Action
14	60	Age Of Empires	Ensemble/Microsoft	RTS
15	16	Rainbow Six	Red Storm	Action/Strategy
16	16	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	Strategy
17	5	SiN	Ritual/Activision	3D Action
18	3	Fifa 99	EA Sports	Strategy
19	3	Age of Empires (The Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	Sports
20	**33**	**Allods/Rage of Mages (Sealed Mystery)**	**Nival/Monolith**	**RPG**
21	61	Fallout	Interplay	RPG
22	4	Carmageddon 2 (Carpocalypse Now)	Stainless/SCi/Interplay	Racing/Action
23	56	The Curse of Monkey Island	LucasArts	Quest
24	11	NHL 99	EA Sports	Sports
25	57	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	AutoSim
26	24	Commandos (Behind Enemy Lines)	Pyro/Eidos	Strategy
27	3	Populous (The Beginning)	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
28	61	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
29	26	Descent/add-on (Freespace - The Great War)	Volition/Interplay	SpaceSim
30	108	Heroes of Might & Magic 2/The Price of Loyalty	NewWorld/3DO	Strategy
31	107	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	Strategy
32	39	Battlezone	Activision	Action/Strategy
33	101	Diablo/Hellfire	Blizzard/Sierra	Action/RPG
34	3	Settlers 3	Blue Byte	Strategy
35	72	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	Strategy
36	5	Vegas Games 2000	3DO	Strategy
37	7	Links LS 1999	Access	Sports
38	**12**	**Vangers (One for the Road)**	**K-D Lab/Interactive Magic**	**Racing**
39	64	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	RTS
40	14	Dune 2000	Westwood/Virgin	RTS
41	55	Blade Runner	Westwood/Virgin	Quest
42	30	Galactic Civilizations Gold	Stardock	Strategy
43	5	Colin McRae Rally	Codemasters	Racing
44	24	Mech Commander	FASA/MicroProse	Strategy
45	3	Tomb Raider 3	Core/Eidos	Action/Adventure
46	76	Dungeon Keeper/Deeper Dungeons	Bullfrog/Electronic	Strategy
47	33	TOCA (Touring Car Championship)	Codemasters/3DO	Racing
48	145	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	Strategy
49	107	Command & Conquer/add-on (Red Alert)	Westwood/Virgin	RTS
50	2	Heretic 2	Raven/Activision	3D Action
51	60	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	Wargame
52	41	Balls of Steel	Wildfire/Pinball Wizards	Pinball
53	75	Links OS/2	Access/Stardock	Sports
54	44	I-War/Independence War	Optical/Infogrames/Ocean	RTS
55	51	Worms 2	Team 17/MicroProse	Logic Arcade
56	124	Quake/Sourge of Armagon	Id/GT	3D Action
57	51	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	SpaceSim
58	92	Magic/Add-ons (The Gathering)	MicroProse	Strategy
59	57	Entrepreneur	Stardock	Strategy
60	77	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay	Racing/Action
61	31	Army Men	3DO	Strategy
62	61	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight)	LucasArts	3D Action
63	5	Delta Force	NovaLogic	Sports
64	55	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	Strategy
65	29	World Cup 98	EA Sports	Sports
66	**42**	**Gag**	**Auric Vision**	**Quest**
67	33	Forsaken	Probe/Acclaim	3D Action
68	1	Return to Krondor	Sierra	RPG
69	62	Ultima Online/The Second Age	Origin/Electronic Arts	Online RPG
70	84	X-Wing vs. Tie Fighter/Balance of Power	Totally/LucasArts	SpaceSim
71	5	Klingon Honor Guard	MicroProse	3D Action
72	59	Panzer General 2	SSI/Mindscape	Wargame
73	29	Anno 1602	Sunflowers	Simulation
74	58	Riven (The Sequel To Myst)	Cyan/Red Orb	Quest
75	1	Thief (The Dark Project)	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
76	5	Knights and Merchants	JoyMania/Interactive Magic	RTS
77	14	Hexplore	Heliovisions/Infogrames	RPG
78	10	Axis & Allies	Hasbro	Wargame
79	55	Championship Manager 97/98	Eidos	Sports
80	37	Star Wars/Supremacy (Rebellion)	Coolhand/LucasArts	Strategy
81	55	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/Electronic Arts	Sports
82	159	Stars! 2	Star Crosses/Empire	Strategy
83	55	Tomb Raider 2	Core/Eidos	Action/Adventure
84	70	Warlords 3/Add-on (Reign of Heroes)	SSG/Red Orb	Strategy
85	116	The Elder Scrolls (Daggerfall)	Bethesda/Virgin	RPG
86	2	NBA Live 99	EA Sports/Electronic Arts	Sports
87	2	Blood 2 (The Chosen)	Monolith/GT	3D Action
88	1	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	Strategy
89	58	Close Combat (A Bridge Too Far)	Atomic/Microsoft	Wargame
90	2	European Air War	MicroProse/Hasbro	Simulation
91	1	King's Quest (Mask of Eternity)	Sierra	Quest
92	15	Motocross Madness	Rainbow/Microsoft	Racing
93	53	Seven Kingdoms	Enlight/Interactive Magic	RTS
94	54	F1 Racing Simulation	Ubi	Racing
95	103	Trials of Battle	Shadowsoft/Stardock	3D Action
96	36	Warhammer (Dark Omen)	Electronic Arts	Wargame
97	62	Lands of Lore (Guardians of Destiny)	Westwood/Virgin	RPG
98	136	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	3D Action
99	16	The X-Files	Hyperbole/Fox	Adventure
100	2	Dethkarz	Melbourne House	3D Action

Mad! The Tail

ОСКОМ-2

Вы никогда не задавались вопросом - что представляют собой российские компьютерщики? Разрозненные тысячи не очень богатых людей, которые в большинстве своем пользуются на 96% нелицензионными программами, а также являются владельцами собранных "на коленке" из далеко не самых лучших комплектующих компьютеров. Самые счастливые из них еще могут похвастаться бесплатным или условно бесплатным выходом в Интернет, который тоже, безусловно, позаимствован либо у родного предприятия, либо у неродного провайдера. Мы только начали вставать на ноги, а правительство одним ударом вышибло у нас из-под ног почву. Все пользователи ПК сразу почувствовали, как стало трудно раскошелиться на новый, пусть даже пиратский диск, не говоря уже о новых карточках и процессорах. Ну да Бог с ним, с постоянно желанным апгрейдом. По крайней мере, у людей компьютеры есть. Не апгрейдом единым жив человек. А ведь еще есть миллионы школьников, студентов, да и довольно зрелых людей в России, которые лишь мечтают о собственном компьютере. Конечно, кто-то из "желающих" знаком с ПК, регулярно пользуется ими (у друзей, на работе, в школах и институтах), многие и в Интернет бывали... Но все это - лишь неточное описание наших пользователей. До сих пор в России не существовало ни одной структуры (коммерческой или государственной), которая представляла бы интересы россиян, уже имеющих компьютеры, и людей, желающих приобщиться к армии пользователей ПК. И вот такая структура создана. Имя ей - ОСКОМ. Если быть точными - Общественная Организация "Общемосковкий Сбор **КОМ**пьютерщиков". История создания ОСКОМа довольно забавная. Встретились как-то в Сети три молодых человека и подумали: "А неплохо бы было собрать всех сетевых друзей на одной большой вечеринке!". Прикинули, поднатужились, потрясли друзей и родителей на предмет связей, и 10 октября 1998 года в Центральном Доме Туриста сотворили ОСКОМ-1. Интерес к событию оказался огромный. На Сбор пришло около 4000 человек. Вот только из-за чьего-то непрофессионализма, в зал сумели попасть лишь 2500. Но, ОСКОМ случился. Еще бы! Россия, вроде, еще не видела такого количества людей, имеющих отношение к Сети, собравшихся сразу в одном месте. ОСКОМ помог народу собраться. Собрались. Погуляли. Разошлись.

Конечно же, в организации ОСКОМа-1 было множество мелочей и недочетов, было и много недовольных, но... на то, он и "первый блин", чтобы быть "комом". После первого Сбора гостевая книга на сайте ОСКОМа стала наполняться гневными сообщениями и замечаниями, клятвенными заверениями что "мы к вам больше ни ногой", и прочими неприятными репликами. Казалось, что все - будущего у движения уже нет. Но устроители Сбора поняли, что если сейчас они не соберутся и не сделают достойного, реабилитирующего их ОСКОМа-2, его сделает кто-то другой. Началась работа. Подключились друзья, коллеги, знакомые. Сообща была написана программа, устав, и зарегистрировано Общественное Объединение "ОСКОМ". А на 4 декабря был намечен второй Сбор Компьютерщиков. По сути дела, была проведена абсолютно нереальная в наши кризисные времена работа. Нашлись люди, которые поняли и помогли. Нашлись государственные и коммерческие структуры, которые, не имея финансовых ресурсов, все же не отвернулись. Помогали кто чем мог - кто советом, кто своей продукцией, кто связями. ОСКОМу нужна была любая помощь. Все шло в общую копилку, разбить которую предстояло не организаторам, а участникам ОСКОМа-2. Устроители работали по 18-20 часов в сутки, а в последние дни перед ОСКОМОм не спали и вовсе.

И вот настал день 4 декабря... В Московском Дворце Молодежи ждали гостей. На этот раз это была уже не вечеринка для подростков, а солидно подготовленное мероприятие. На Сбор-2 были приглашены все самые известные "отцы Интернета", множество представителей средств массовой информации, фирм и организаций. Ударить в грязь лицом было нельзя.

С раннего утра 4 декабря в пятницу ОСКОМовцы уже вовсю носились по зданию МДМ. Рабочих рук не хватало, и с 15 часов к беготне подключились потенциальные "Мисс и Мистеры Интернет", приглашенные на кастинг. Этим молодым людям стоит выразить особенную благодарность, потому что в их планы совсем не входила помощь органайзерам.

В 19 часов всех тех, кто уже томился в ожидании входа на морозе, начали пускать в зал. Сначала всех запускали в раздевалку на предмет сдачи одежды, а потом все выходили на танцплощадку и к бару. На лестнице, находящейся между танц-полом и раздевалкой, помощники из группы поддержки раздавали анкеты. Которые были не простые, а очень простые - каждый, кто ответит на несколько вопросов, а также укажет свой реальный электронный адрес, от одного из спонсоров ОСКОМа получает 48 часов бесплатного Интернет. Народ не терялся: брал анкеты, заполнял их, сдавал анкету, делал круг под танц-полом, снова поднимался по лестнице, тянул руку за новой анкетой... и т.д. Также была куча всяких других подарков, предоставленных журналом "Планета Интернет", Российским Оргкомитетом "Кэмэл Трофи", известным сайтом "Ситикэт", провайдерскими компаниями "Датафорс", "Ситилайн, "ЭлвисТелеком" и другими.

Потом была дискотека. Самые известные ди-джеи Москвы сменяли друг друга, а в концертной программе принимали участие группы "Стрелки", "Президент и Амазонка", "Этника". Последняя особенно понравилась публике. Ребята играют живую музыку, подкрепляя ее довольно интересным и оригинальным техно-электронным эком.

Позже прошел конкурс Мисс и Мистер Интернет. Участникам были предложены простые, но довольно оригинальные задания. В результате жесткого отбора участников, Мисс Интернет стала девушка по прозвищу Продька, а Мистером Интернет - юноша Ляпис. Награды были соответствующие.

С самого начала дискотеки работал Quake-центр, где все желающие (у кого был допуск в Кваке-зону) могли порубиться в любимые сетевые игры. Среди наилюбимейших - Quake/Quake2, Half-Life, Starcraft. Около 22 часов начался Квэйк-турнир. В трех предварительных битвах определялись шесть сильнейших, по два человека с каждого боя. В финале за сотовый телефон (первое место) сражались 6 квакеров. Занявшие второе и третье место также получили свои призы. А после, все, кто, опять же, имел доступ в Квейк-зону, в порядке живой очереди мог-

ли спокойно поиграться в те же самые сетевые игры. Живая очередь - зто, конечно, хорошо, но... я так и не поиграл. Ладно... все шло своим чередом. И все-же... народ хотел собраться по каким-то своим признакам. Например, по названию своего чата. Присутствовало много народа из разных чатов. Правильнее сказать даже, что практически все присутствовавшие были из какого-либо чата, за исключением редких индивидуумов, которые кроме Аськи ничем не пользуются. Но многие сочатники не могли встретиться и поговорить, хотя и находились рядом, потому что по никам-то они друг друга знают, а вот в лицо... Ведущий со сцены начал объявлять названия чатов, и народ начал потихоньку распределяться и определяться. Чатов оказалось не меньше 20. Правда, задумывалось зто слегка не так. Заранее были заготовлены таблички с названиями чатов и часть из них развешена по залу, но "хотели как лучше, а получилось как всегда" - часть табличек по техническим причинам и по причине нехватки рабочих рук развесить не успели, а сами таблички были плохо видны в темноте, которой было предостаточно. К тому же названия всех чатов явно нельзя было вспомнить - тот же ведущий называл чаты по подсказкам из зала. После мирного собирания и перезнакомствования, дискотека продолжилась и длилась до самого утра в режиме nonstop. Танцевали практически все, кто был в состоянии. После ОСКОМа некоторые высказали предположение, что на вечеринке было много людей, не имеющих отношение к Интернет. По наблюдениям очевидцев ни одной компании, не имевшей отношение к Сети, не было. Были люди, которые слышали про Сеть, но они пришли, потому что их позвали друзья, а друзья в свою очередь - наши люди, из Сети, так что аудитория была на 99% своя. Это можно было видеть по тому, как активно все поднимали руки на вопросы ведущего:

- кто пользуется аськой? (единогласно)

- кто пользуется Инетом на халяву? (руки подняли чуть ли не больше половины зала).

Мда, как все запущено.

По подсчетам проданных билетов и приглашенных по списку, на ОСКОМе2 побывало 1100-1300 человек. Места было много, всем было свободно и комфортно. Контингент был разнообразен. В основной массе это молодежь от 16 до 22 лет. Хотя были и люди и постарше. Особо радовал вид бабушки с внучкой (лет десяти), лихо отплясывающих на дискотеке. Кстати, помнится, перед ОСКОМом предсказывали, что девушек будет меньше чем парней, поскольку в Сети преобладают мужчины. Если девушек было и меньше, то незначительно, и совсем не наблюдалось картины, которая часто бывает на дискотеке - кто не успел, тот опоздал. До самого упора, до 6 часов утра, в зале оставались самые стойкие бойцы (человек 40-50), танцевавшие под непрерывную диджейскую игру. За столиками и не за столиками сидели остальные выдержавшие.

И только после 6-ти все ОСКОМовцы разошлись по... в общем срулили из МДМа, и только организаторы до 12 часов разгребали завалы мусора, разбирали и уносили компьютеры, увозили с собой тонны бумаг, бочки недопитого пива и прочее...

Вот таким был ОСКОМ-2 - маленькая верхушка большого айсберга. Почему айсберга? Да потому. Подобные Сборы являются лишь маленькой, и далеко не главной частью огромной работы, которая ежедневно проводится организаторами ОСКОМа.

Помимо подготовки ОСКОМа-3, который намечается на конец января, ведутся переговоры с рядом государственных и коммерческих структур на предмет расширения общественной деятельности ОСКОМа, направляются письма (и получаются ответы) из самых высоких инстанций, а также готовятся к открытию региональные представительства ОСКОМа в регионах. Не все так просто, тем более, если в планах - открытие на территории России нескольких десятков компьютерных центров и Интернет-кафе. Предоставление в кредит или бесплатно компьютерного оборудования детям-сиротам и детям из многодетных семей, и многое-многое другое. Но не будем спешить. Ведь дело нужно делать, а не говорить о нем! Поживем - увидим! А я, в свою очередь, буду освещать со страниц "Нави" тему ОСКОМа и всего связанного с ним, по мере поступления новой информации и данных. Ждите ответа! :)



tan -1

Internet - телефония

Для начала читателю (да-да, именно вам) предстоит воссоздать в воображении картину примерно следующего содержания.

День, или ночь, кому как нравится. Лучше день. Компьютер. Интернет. Вы заняты достаточно важным делом (читаете, скажем, anecdot.ru, чатитесь, сидите на ftp сайте с ratio). Естественно, ваше времяпрепровождение является важным только для вас, а в глазах домочадцев, вы самым нахальным образом занимаете телефон. А кому-то, ну просто очень надо позвонить куда-нибудь. А телефон занят. Вы же категорически противитесь предложению "на минутку" выйти из Сети. Назревает скандал.

А теперь представьте, у вас появляется возможность позвонить (и не только по Москве) не прерывая соединения. Для волшебного превращения вашего компьютера в многострадальное изобретение Белла, достаточно обзавестись микрофоном (полезная штука), звуковой картой (она у вас есть) и необходимой программкой (см. ниже). И, милости просим, опробовать на себе достоинства пакетной связи. А заодно - и все скрытые и явные ее недостатки.

Немного истории. Немного...

Слышали, наверно, такой ласкающий слух термин как "выделенная линия". "Голубая мечта" любого интернетчика! Так вот зта самая "выделенка" есть у каждого из нас. Где? Это как раз тот самый провод, который идет от АТС до вас. "Какая же зто выделенка!" - воскликните вы, и будете... не правы. Ведь когда вы разговариваете по телефону, никто в ваш разговор не лезет (за исключением связисток и соседей с параллельным аппаратом). Выдаваемый вами словесный поток гордо занимает канал от вас до собеседника, живи он хоть у истоков Аму-Дарьи. Потому и говорю - выделенная линия. Поток информ... простите, слов идет непрерывно через вашу выделенную линию до АТС, а от АТС дальше, к конечному получателю. Такой способ передачи информации можно

обозвать термином "прямой". Правда применять его (термин) возможно лишь к аналоговой телефонной связи, то бишь, голосовой.

Internet'овский протокол передачи данных TCP/IP построен совсем по другому принципу. Вся информация дробится на пакеты определенного размера и раскладывается по виртуальным "конвертам". На конверте - адрес отправителя и получателя, и вперед, товарным вагоном без всяких удобств, вместе с кучей таких же "писем", мотаться по просторам Сети, пока не доберется до точки назначения. Такой способ передачи информации называется пакетным.

Хорош он или плох? Вопрос достаточно трудный, и отчасти неправильный. У каждого способа есть свои достоинства и недостатки. Прямое соединение удобно тем, что то, что вы скажете в трубку, будет услышано собеседником сразу, а при использовании сети и TCP/IP, фраза может доплыть до него с задержкой или же вообще дойти по кускам. Отчасти это обусловлено способом передачи пакетов. Чтобы достигнуть конечной цели, пакету приходится проходить через несколько точек (хопов), и чем меньше их будет, тем быстрее пакет доберется до цели.

Оба способа передачи информации издавна использовались в совершенно разных целях. Как оказалось - до поры до времени. До того, момента, когда прогресс позволил рядовому пользователю из России читать новости CNN...

Слегка загрузим...

Допустим, с обеих сторон имеется два подключенных к Сети компьютера. Все что требуется, это установить между ними соединение по протоколу TCP/IP и производить кодирование и компрессию речи обоих собеседников, с ее дальнейшей пересылкой в реальном времени. Вы говорите в микрофон, звук преобразовывается звуковой платой из аналогового сигнала в цифровой, понятный компьютеру, сжимается в соответствии с заданным алгоритмом и передается, как и любой другой файл, вашему собеседнику. Дальше - прием, разжатие, декодирование и воспроизведение звука. Если между собеседниками пакеты будут гулять недолго (хопов будет мало), то и качество получится вполне приемлемое. Самый простой способ проверить скорость соединения - замерить ping до собеседника либо сыграть в Quake. Если наблюдаются задержки и периоды длительного лага, то и беседа будет, мягко говоря, вялотекущей.

Теперь вкратце расскажем о том, как происходит взаимодействие Интернет с телефонной сетью.

Есть такое устройство - Gateway , которое занимается переводом цифровой сигнала из Сети в удобоваримый, для телефонных линий формат (в то, что слышит в трубке ваш собеседник) и наоборот. Представляет оно из себя компьютер, подключенный, с одной стороны, к Internet, а с другой - к телефонному коммутатору. Попросту выражаясь - телефонный сервер. Скорость и качество вашего соединения в таком случае есть величины постоянные, и определяются они качеством связи до Gateway. То есть, вначале вы устанавливаете соединение с провайдером, потом через провайдера связываетесь с телефонным сервером, затем сервер набирает нужный номер, и после этого вы разговариваете с тем, кому звоните.

Теперь пришло время рассказать про менее полезные и приятные вещи - ping и lag. Если забыли: ping - это время, за которое единичный пакет проходит от вас до сервера и обратно, а lag - время задержки пакета в пути. Страшен именно последний. В результате выполняемых сервером многочисленных преобразований при разговоре часто наблюдается задержка в одну секунду даже при идеальном соединении. Чаще же наблюдаются более длительные задержки, вплоть до 10 секунд. В результате может получиться нечто вроде:

Тот, что на Т(елефоне): Алло.... Алло! Алло!!! Эй, живые есть?

Тот, что на К(омпьютере): Алло! Привет, это я!

Т: Привет. Ты чего тормозишь? Как дела?.. Алло!!! Меня слышно? Я спрашиваю как дела?!

К: Я не торможу. Я просто из Интернет звоню.

Т: А-а-а... Ясно. Делать тебе нечего. Ты завтра пойдешь не занятия? Кстати, я тут вчера Юльку видел... Вместе пивка выпили... Эй, ты здесь?..

К: Дела хорошо.

Т: Да я, блин, понял. Юльку, говорю, видел. У тя, кстати, как щас с Наташкой? А то она недавно звонила... Да! Пока не забыл, занеси завтра конспект по дифурам... Плиз!

К: Да пойду.

Т: Куда? А, в унитет? Конспект занеси, ок?

К: Я тоже недавно с Юлькой встречался...

Т: Да ладно, аллах с ней, конспект занеси!!!

К: Пиво это хорошо...

Т: КОНСПЕКТ ЗАНЕСИ!!!!

К: А чего, с Наташкой как обычно...

Т: #%$#@%$#!!! (вешает трубку и перезванивает насчет конспекта).

Все еще не разочаровались? Бывает...

Ой как хочется...

Вот мы и добрались до соответствующих программ. Которые делятся на два типа: одни позволяют общаться только по схеме компьютер-компьютер, другие также реализуют соединение компьютер-телефон.

Из наиболее популярных приложений Интернет телефонии для общения между двумя пользователями Сети стоит отметить Internet Phone от Vocaltech (www.vocaltech.com). Стандартный набор функций - соединение с пользователям по IP адресу, поиск абонента в Сети, электронная записная книжка входящих и выходящих звонков. Плюс, патентованная технология кодирования звука от Intel. Попробовать не мешает.

Хорошую славу на поприще интерактивного общения завоевал VDOPhone от компании VDO Network (www.vdo.net /vdostore). Все началось со специального видеокодека, разработанного в целях передачи по сети фрагментов видео на низких скоростях. Затем появилась программа, позволяющую двум пользователям вести видеоконференцию на скорости 28800 bps и выше. Причем алгоритм кодирования отличается устойчивой защитой от ошибок и непритязательностью к качеству соединения. Попробуйте, может понравится.

Для эстетов подойдет Web Phone, выпущенный Net Speak Corporation (www.itelco.com). Интерфейс ее выполнен в виде обычной телефонной трубки с кнопками. Вы просто набираете номер пользователя, и если у того запущена программа-клиент, получаете возможность пообщаться с ним голосом.

Для простого общения через Интернет также подойдут Microsoft NetMeetings, CUSeeme и другие программы.

Компания Net2Phone одной из первых "засветилась" в области Интернет-телефонии. Скачав программу-клиент (www.net2phone.com) и зарегистрировавшись, вы можете звонить в любую точку земного шара по очень низким ценам. Причем к телефонам Toll-free (1-800-****) доступ бесплатный. Так что можете звонить 1-800-PIRACY и рассказывать про беспредел видеопиратов на Горбушке, или пообщаться с оператором технической поддержки id Software - кому что больше нравится :) .

Прочитав изложенный выше материал, вы, скорее всего, пришли к выводу, что Интернет-телефония развлечение не для нас. И зря. Российская компания ASMD выпустила

очень привлекательный и конкурентоспособный продукт, позволяющий посетителям их сервера не только переговариваться, но и звонить абсолютно бесплатно по любому московскому телефону. Easytalk обладает широким спектром всевозможных настроек (работает через Proxy сервер, и поддерживает режим автоответчика), оптимизирована для российского пользователя (приемлемое качество голосовой связи на скорости соединения 14400 и выше) и отличается очень простым и понятным интерфейсом (да и по-русски все). Скачать демо-версию, позволяющую поддерживать соединение не более пяти минут, можно с сервера www.easytalk.ru. Рекомендую! Программа стоит того, чтобы ее опробовать.

В принципе - хватит. Если кому показалось мало - http://tucows.rinet.ru/tucows/ и дальше - в раздел Voice Communication.

И вообще, компьютер создан не для того, чтобы на нем играть...

Для работы он создан, для работы. На нем ведь столько интересного и полезного есть, что просто глаза разбегаются. Кстати, касательно Интернет-телефонии - перспективы у нее самые радужные. Во-первых не за горами внедрение протокола IP6, в кадре которого будет предусматриваться приоритет пересылаемых данных. То есть файл, который сливается с FTP, и еще может быть сутки будет этим заниматься, уступит канал "Привету", скажем, от Васи Пупкину Диме Пупкину.

А во-вторых, уже сейчас Интернет-телефония представляет реальную угрозу традиционной телефонной сети. И в первую очередь за счет дешевизны, ведь минута разговора со Штатами за 15 центов - это вам не шутки. И ожидает нас в скором будущем повальное снижение цен на телефонные услуги, введение повременки и прочие радости жизни. И будем мы жить счастливо, и все у нас будет хорошо. Только бы Интернет в России стал лучше...

tan-1

MPEG LAYER 3 и все-все-все...

Пожалуй, одним из самых знаменательных достижений последних двух лет в области технологий, рассчитанных на массовое использование, можно считать появление и становление формата компрессии аудио данных Mpeg Layer 3. Разработанный в конце 1996 года Франхуверским институтом, как продолжение формата Mpeg Layer 2, он предназначался для использования в аудио конференциях, а также в качестве audio stream, в формате MPEG2. Однако изобретателям не удалось спрятать свое детище от общественности и Mp3, вырвавшись на просторы Интернет, быстро завоевал бешеную популярность, был признан форматом №1 для транспортировки звуковой информации.

Однако еще год назад на это мало кто обращал внимание. Ну, был формат MP3, ну было там несколько сотен звуковых файлов во всей сети, и что с того? Полтора года назад существовал всего один компрессор WAV в MP3, сделанный непосредственно, самими разработчиками. Стоила эта программа $250, что, согласитесь, не так уж и мало, и предназначалась в первую очередь для всяких профессиональных целей. Да и проигрывались эти файлы только WinPlay (сделано все тем же Franhoufer Gmbh.), который хоть и отличался приличным качеством звучания, но... только это и можно было поставить ему в заслугу. Кривой интерфейс, высокие системные требования, отсутствия возможности "промотать" песню, все это, согласитесь, не есть предел мечтаний.

Положение вещей коренным образом изменилось с выпуском ISO спецификаций стандарта и его официальной регистрацией. Тут же стали появляться всевозможные freeware проигрыватели, значительно превосходящие по возможностям WinPlay, Mp3-кодеры, которые хотя и работали медленнее черепахи, даже на Pentium 200 (песня длительностью 5 минут кодировалась около 1.5 часа), производили некачественные файлы, обрезали верхние частоты, но обладали одним неоспоримым достоинством - ничегошеньки не стоили. После этого MP3 файлы стали клепать все, кому не лень. Вначале, эдак, осторожно, ну там песенка, или две, свои самые любимые. А потом началось - фэны всевозможных музыкальных групп поняли, что теперь появилась возможность записать свои любимые синглы, и выложить их в сеть, на радость другим таким же любителям. И пошло-поехало. К середине 1998 года в сети появились гигантские архивы, где можно было найти практически любую песню. И тогда форматом Mpeg Layer 3 стали интересоваться крупные коммерческие конторы. Стали появляться кодеры от таких известных фирм как Xing Technologies, Microsoft и т.п. И тогда звукозаписывающие студии поняли, какую гигантскую ошибку они допустили, не убив MP3 в зародыше. Теперь его уже не установить - в сети можно найти даже самые новые песни. За всеми Mpeg'ами просто не уследить. А с появлением портативных MP3-плееров (обзор которых можно прочитать в разделе Hardware), можно только строить догадки о дальнейшем развитии этого направления.

MPEG3! Это звучит гордо.

С момента появление сети, с того самого момента, когда пользователи поняли, что HTTP, это не просто текст плюс немного ссылок, а нечто большее, встала глобальная проблема передачи по сети больших объемов мультимедийной информации. А точнее, проблема сжатия этой самой информации, чтобы пользователю не пришлось ставить себе две выделенных линии, перекачивая маленькую песенку. Тогда же было предложено несколько форматов сжатия аудиоданных.

Самые известные - Real Audio от Real Network, VQF от Yamaha и MPEG Audio Layer 3. RA является достаточно неплохой альтернативой mp3, однако проигрывает ему по многим параметрам. Многие ошибочно считают, что RA сжимает аудио лучше, так как стандартная паковка с CD качеством - 80kbps в секунду, против 128kbps MP3. Однако это не так, и виной тому неправильная трактовка CD качества в Real Player. При 80kbps кодируется частоты вплоть до 22khz (звучит, как аудио кассета среднего качества), а вот третий Mpeg работает с точность до 44khz (то бишь как CD диски). Поэтому Real Audio занимает почетное второе место, и используется для передачи информации на скорости 20kbps и ниже.

VQF от YAMAHA довольно таки новый формат (ему еще нет года). Он мог бы оспаривать первенство Mp3, появись он на год раньше. А сейчас уже существуют огромные коллекции mpeg'ов, и сдвинуть этого гиганта с насиженного места вряд ли кому удастся.

Как же разработчикам MP3 удалось достигнуть такого хорошего качества звучания значительно (в 12 раз) сократив объем? Существует несколько передовых технологий, которые позволяют достичь такого ошеломляющего результата. В MP3 активно применяется урезание маскируемых частот (то есть обрезаются те звуки, которые человеческое ухо, в силу своей конструкции, слышать не может), резервирование информации (чтобы потом можно было восстановить высокие частоты в их изначальной форме) и сжатие по Hoffman'у.

Создать mp3 не просто, а очень просто. Для этого вам достаточно обзавестись исходным материалом (парочкой ваших любимых аудио компактов), CD-RIPPER'ом (программой, которая будет читать аудио-треки с сидюка, и записывать в WAVE файлы) и паковщиком. В качестве CD-Ripper'а рекомендую использовать WinDac или CD-Grabber (достать и то и другое можно на страничке mp3soft.da.ru - я вас туда не посылал!).

Выбор компрессора и паковщика - дело вкуса. И предпочтения автора статьи вам не указ. А автор предпочитает Franhouver L3ENC, сохранившейся у него еще со времен появления первых паковщиков. Для любителей DOS'а, командой строки и прочих атрибутов конца 80-х самое то. Для всех остальных - MPEG Producer. Программа работает в Windows 95, устанавливает свой собственный MP3 кодек (так что появляется возможность преобразовывать в формат mp3 из Audio Recorder'а) и позволяет юзать все распространенные кодеки, вплоть до 256kpbs. Отличается хорошим качеством на выходе, но недостаточно высокой скоростью.

Xing Encoder от Xing Technologies - второй коммерческий паковщик, не уступающий по популярности детищу Franhouver. Работает в 2-3 раза быстрее последнего, однако обрезает верхние частоты выше 16 khz, что ни есть хорошо для инструментальной и вокальной музыки. Демо-версию можно скачать на сайте www.xingtech.com.

Больше плееров, хороших и разных

"Чем же играть MP3?" спросит читатель. А всем. Формат уже настолько распространенный, что его поддерживает даже Active Movie 2.0 в Windows 98. Поставьте себе последнюю версию media player, и получите возможность слушать MPEG'и в процессе загрузки с сервера. Если же вам этого мало, то в сети есть достаточно большой выбор freeware проигрыватель. Отправляйтесь на www.winfiles.com или на www.tucows.com, в конце концов, на www.maz-sound.com и выбирайте в свое удовольствие. Мы же поподробнее остановимся на самых-самых.

WinAmp: Самый популярный проигрыватель. Кроме самих mp3 поддерживает еще кучу других форматов, включая MIDI, MOD, WAV, CD-AUDIO и т.д. Позволяет преобразовать любой из файлов в WAVE, для последующей записи на CD. Обладает самым настраиваемым интерфейсом, кучей plug-in'ов визуализации и обработки звука, самый быстрый, наконец. На страничке www.winamp.com можно найти множество прибамбасов для плеера. В общем, ставите себе Winamp и ничего больше не понадобится.

NAD: Основной конкурент Winamp'у. Работает несколько быстрей, так как использует оптимизированный алгоритм декодирования. Равно как и Winamp поддерживает всевозможные plug-in'ы и skin'ы (картинка, которая позволяет заменить некоторые графические участки интерфейса плеера). В принципе, если выбирать между этими двумя, то дело вкуса.

DosAmp: DOS версия самого знаменитого проигрывателя mp3 файлов. Зачем она нужна? Ну, например ее можно прикрутить к Norton Commander, прописав пару строчек в nc.cfg, и смотреть mp3 файлы, нажимая на клавишу F3. Именно по этому я его тут и привел. Никаких других прелестей нет - управляется из командной строки и даже не позволяет "промотать" песню.

Для начала хватит. Описать все существующие проигрыватели просто невозможно, уж слишком много их расплодилось.

Где взял, где взял... Купил!

Ну вот, все уши я вам тут прожужал расхваливая достоинства и доступность формата Mp3, а где взять все еще не сказал. Исправляюсь, но для начала напомню: *В силу некоторых прений и несостыковок в законадательстве по поводу вопроса авторских прав вы... ням-ням (погрызано)... и хранить не более... ням-ням (погрызано)... несете полную ответсвенность*. К делу.

Во-первых существуют легальных архивы Mp3, где вы можете скачать себе не всю песню, а небольшой отрывок из нее (по закону разрешается использовать фрагмент авторской музыки если его длина не превышает 55-60 секунд). Как правило это либо фирмы, продающие через Интернет Audio CD (www.cdnow.com), либо просто архивы популярной музыки, с кратким описанием альбомов и отдельных



синглов, этакие on-line музыкальные энциклопедии (www.eurodance.org).

Во-вторых существуют сайты, где можно скачать полные песни, но довольно таки в поганеньком качестве (32Kbps). Как будто вы позвонили другу и он, прислонив телефонную трубку к динамику магнитофона, поставил новый альбом. Рассчитанно на то, что человек, послушав эту "поюзаную" песенку, проникнется любовью к музыкальной теме, и, дабы получить еще большое удовольствие, купит себе CD.

Существует также авторские сервера, созданные людьми в честь своих кумиров, к примеру, человеку нравится группа Queen - он делает себе страничку и выкладывает туда несколько своих самых любимых песен. Таких сайтов очень много - достаточно в любом поисковике набрать название певца (певицы, группы) и убить полчасика, ползая по творениям безумных фэнов.

В сети также можно найти несколько серверов, посвещенных MPEG музыке, и только ей. Как правило на таких серверах присутсвует довольно таки большой выбор "всего самого-самого"(с). То есть если вы ищите что-нибудь редкое, из не очень популярного (в сети) жанра (к примеру, Cancer от Oumph), такие сайты вам вряд ли помогут. Кроме того у них есть один большой недостаток - они появляются и исчезают когда им заблагоросудится. Вот ссылки на несколько моих самых любимых: http://mp3.magicom.ru, http://ns.onego.ru/~levin.

И, наконец, самый верный способ найти необходимую вам песню - воспользоваться услугами поискового

сервера. С развитием стандарта MP3, их количество в сети сильно выросло. Однако не стоит приводить большой список, достаточно указать всего один www.palavista.com. Данный сервер является одним из самых мощных, так как в процессе поиска не только использует свои ресурсы, но и посылает запросы к другим поисковикам. То есть если вы введете имя интересующей песни, то можете быть уверены - Palavista опросит все известные ей сервера (а их очень много) и обязательно что-нибудь найдет.

И, напоследок, немного расскажу о поисковых роботов. Роботы, это такие программки (поисковики) цель которых вместо вас лазить по всевозможным ссылкам и искать интересные вещицы. Для поиска mp3 лучше всего подойдет Mp3Wolf (демо-версию можно скачать по адресу http://www.compucan.com/mswsoftware.htm). Установив программу, просто укажите тип интересующих вас файлов (mp3, midi, wav, au) и отправляйтесь заниматься своими делами. А программа займется опросом всех известных ей серверов, на предмет наличия там музыки. Под утро составит списочек страниц эдак на ...дцать. Затем остается только выбрать нужное и скачать.

Ладно, пора завязывать. Все интересное обговорили, все нужное сказали. Идите, ищите, слушайте и вообще занимайтесь своим делом. А я пойду пока послушаю свою коллекцию mp3 на полтора гигабайта :-).

Секьюритя

— Mad! Divoff

Так уж случилось, что открытая в прошлом номере рубрика, теперь имеет все шансы приобрести постоянный статус. Идея оказалась удачной. Так что теперь, повествование о защите будет в каждом номере. Постоянная страничка, так сказать. Ладна, теперь перейдем к такому важному делу, как разбор почты, касательно этой страницы из предыдущего номера.

Разбор полетов...

Итак, к моей дикой радости, пришло мыло с фидбэком. Больше всех порадовало письмо от некоего QHill'a, с общей мыслью - "mad! ты не прав!". А все почему ? Потому что я расхвалил avp и ни слова не сказал про dr.web. Ну что ж, правильно, надо меня ругать :) В общем, QHill сказал, что drweb прекрасно лечит троянцев. Не спорю, не спорю... Однако, резидентный сканнер 'avp monitor' уже давно поставляется вместе с самим avp, а у drweb'a этот сканнер только в процессе создания, так что... я предпочитаю полную защиту, а не только лечение :) Что вы говорите ? Adinf ? Ну уж спасибо. После того, что он сделал с fat на моем диске c:, мне почему то не хочется иметь с ним дело. А вам нравится Adinf ? Ну что ж, на вкус и цвет... По поводу других антивирусов могу сказать такую вещь - из всех возможных антивирусов на моей машине долгое время жили вместе только AVP и NortonAntiVirus. Но NortonAntiVirus не выжил... Отчасти это связано с его не очень удобной процедурой обновления, громоздким интерфейсом и процедурой лечения файлов. Так, ладна. Вроде, с почтой разобрались. Теперь...

Защищайтесь, сэр..!

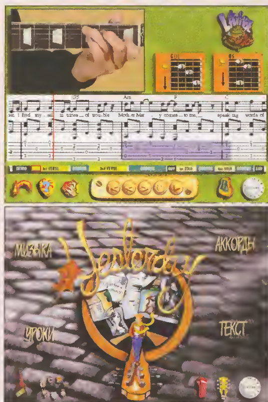
Сегодня у нас разговор пойдет об программке, которая одним нравится, другим очень нравится, а третьих при одном упоминании ее названия тянет в места не столь отдаленные. Программка называется Internet Explorer 4 и является ничем иным, как браузером сети Интернет. О ней вспомнить меня заставило то, что любимая мною Нетскапа накрылась медным тазом, по причине ее бетовости, и мне пришлось использовать експлорер, по причине отсутствия альтернатив. Из-за моей избыточной любопытности и отсутствия какой бы то ни было default'овой осторожности, я брожу по сайтам, не особо задумываясь о том, что может быть с моей машиной после посещения данного локейшена. Поэтому, обломившись пару раз с посещением "сомнительных" сайтов, и спася свою машину от полного destruct'a, я почему-то проникся уважением и любовью к IE в целом и его создателям в частности. А дело было простое : забрел я, абсолютно случайно, на один интересный для меня сайт. Но, его не очень честные хозяева (как уже потом выяснилось), поставили в исходник html'a один маленький апплет, который по сути является троянцем : ворует все закэшированные пароли системы. Но для работы апплета он должен быть запущен. Вот тут то и всплыла эта маленькая фича Explorer'a - мне выдалось сообщение, что если ты щас запустишь этот несертифицированный апплет, то за последствия я не отвечаю! (После декодирования апплета, он действительно оказался весьма опасным, поскольку помимо утаскивания паролей он делает еще пару не очень хороших действий... кхе...). После такого случая я полез в настройки - поглядеть, что это было. Уровень безопасности средний. Сертификация узлов - включена. Только и всего. Спасибо Explorer'y - мне не понадобилось делать format c:. Кстати, мне рекомендовалось поставить высокий уровень безопасности, но мне это не подходило - на высоком уровне все небезопасные апплеты, Java-код и ActiveX-компоненты не обрабатываются вовсе. Пришлось слегка повозиться и сделать настройки под себя. Так что теперь мне и с Explorer'ом неплохо живется, хотя Нетскапу я все-таки поставлю :) К чему я все это рассказал ? К тому, что для большинства пользователей, а тем более новичков в сети я таки советую использовать для просмотра веб-страниц Internet Explorer 4 по причине его простоты настройки системы безопасности. Для большинства пользователей, средний уровень защиты будет достаточным, новичкам же я бы посоветовал высокий уровень защиты. Не стоит рисковать безопасностью вашей машины и легкомысленно отключать защиту. Работайте только с сертифицированными апплетами :) Так же стоит упомянуть про систему сертификации сайтов. Если сайт, который вы посещаете зарегистрирован в rsaci, то вы можете быть спокойны - безопасность почти гарантирована. Почему почти ? Потому что никто не защищен от каких-либо сторонних явлений. Кстати, если вы являетесь владельцем сайта - советую и вам зарегистрироваться в rsaci. Сделать это можно по адресу http://www.rsac.org/ .

Вот вроде бы и все основные заметки по поводу защиты в Internet Explorer 4. Кстати, не забывайте обновлять системные файлы и устанавливать патчи от всяких дырок.

Безопасного вам серфинга :)

Guitar Hits 2

Константин Подстрешный



Жанр: Мультимедийный учебник
Издатель: DOKA-Media (http://www.doka.ru)
Разработчик: Ubi-Soft (http://www.ubisoft.com)
Системные требования: 486 DX2-66, 8 Mb RAM Windows 3.1 и выше

Guitar Hits 2 - далеко не первый продукт компании Ubi Soft, локализованный "Докой". Первая часть "Гитарных Хитов" вышла в прошлом году. Как и первый том, программа рассчитана на гитаристов среднего уровня (кто признается в том, что он гитарист низкого уровня? :))

С одной стороны, на диске всего лишь 7 песен, с другой, какие это песни! Бессмертные хиты Джона Леннона и Пола Маккартни: "Across The Universe", "Blackbird", "Let It Be", "Michelle", "Norwegian Wood" и, конечно, незабвенная "Yesterday". Так что Guitar Hits понравятся, в первую очередь, всем фанатам Beatles (а их у нас очень много). Бесспорно, лучше всего "Гитарные Хиты" покупать, если вы уже обладаете начальным опытом игры на гитаре; хотя на диске есть базовые приемы игры, но чудес в жизни не бывает, поэтому просто так сесть и научиться за полчаса не получится. Больше всего Guitar Hits подходит для ежедневной тренировки, как-никак, в программе порядка 70 уроков и 170 упражнений, снабженных видеофрагментами и голосовыми комментариями. Все песни сопровождаются текстами, аккордами и таблатурой.

То есть, можно сесть с гитарой перед монитором, отрегулировать скорость проигрывания и, аккорд за аккордом, спокойно выучить песню. Но что действительно здорово, так это возможность при помощи программы и микрофона настроить как акустическую, так и электрогитару (в последнем случае даже микрофон не понадобится, просто подключите инструмент ко входу на звуковой карте). Оставляет хорошее впечатление очень приятная, ненавязчивая мультипликационная графика программы. Русский перевод сделан на профессиональном уровне. Все это дает мне право совершенно искренне сказать, что "Гитарные Хиты 2" – один из лучших multimedia-учебников. А более чем скромные требования к аппаратуре и невысокая цена делают программу общедоступной.

Разработчики совершенно правы, называя интерфейс учебника интуитивно понятным. Редкий мультимедийный учебник может похвалиться такой же легкостью в обращении. Работа с программой начинается с выбора одной из семи песен, которую вы хотите разучить. После этого откроется экран песни, и вам предложат на выбор один из четырех разделов: "музыка", "уроки", "аккорды", "текст". "Уроки" позволят научиться основным приемам игры, которые потребуются в дальнейшем. Шаг за шагом, вы пройдете основные упражнения, после чего научиться исполнять песню будет значительно проще. В разделе "Текст" вам дается возможность игры в "караоке", с той разницей, что и музыку исполнять, и петь должны вы сами. В "аккордах" находится справочник по всем аккордам, которые будут использоваться в песне. Раздел "музыка" является основным, в нем на экране одновременно дается нотная запись и видеосюжет с правильной расстановкой пальцев на грифе. Можно также выделить тот или иной фрагмент песни и включить режим повтора до тех пор, пока вы его не выучите. Все очень просто и понятно. Единственным неудобством при работе с программой является то, что при нажатии на Escape происходит моментальный выход из нее (как будто это не учебник по игре на гитаре, а карточная игра, а Esc – срочное завершение, если начальство проходит мимо).

Итак, можно сказать, что Ubi Soft создала прекрасную обучающую программу, "Дока" выполнила качественную локализацию, а мы получили пример того, какими должны быть multimedia-учебники.

Колонка редактора

Раздел Multimedia, идея которого столь долго зрела в недрах "Навигатора", наконец-то появился в прошлом номере, и уже пришли первые теплые отзывы. Спасибо всем, кто не поленился и изложил свои мысли по этому поводу. Мы будем стараться сделать раздел Multimedia еще интересней, разбавлять обзоры программ новостями, конкурсами (кое-что уже наметилось на следующий номер) и интервью с известными личностями. Хочется, чтобы "Нави" было не только интересно читать, но и перечитывать.

А за окном идет снег, интересно получается, пишу статью в конце декабря, а журнал поступит в продажу уже после Нового Года, такое вот письмо в следующий год.

Последний месяц 1998 года был лично для меня отмечен непрерывной игрой в Blood 2 и Tomb Raider 3 (особенно в TR3), так что прошу прощения, но раздел Multimedia получился несколько тоньше, чем изначально предполагалось, к следующему номеру обещаю исправиться - намечаются обзорные статьи по "Тайнам 3500 игр" и "Справочнику Автолюбителя 2". Раздел посвященный фильмам также уютно устроился под вывеской Multimedia, он тут, конечно, не совсем в тему, но не в Z-zone же его выгонять.

Кстати, хотите загадку? Мне в чате ее рассказал один фанат американских мелодрам. Какой саундтрек из "Титаника" повествует о тяжелом опыте обращения Селин Дион с компьютером, в частности, с жестким диском? Ответ: "My Hard Will Go On" :).

К остальным новостям можно отнести тот факт, что некто Alrick нахально сделал меня в Starcraft, я наполовину оглох на ОСКОМ`е, а игра на гитаре оказалась совсем не таким простым делом, как казалось на первый и даже на второй взгляд.

Все, откланиваюсь до следующей встречи и поздравляю Вас с Новым Годом!

Если что, пишите: Sledge@krovatka.ru.

Константин Подстрешный

Энциклопедия вооружения: стрелковое оружие

Жанр: Электронная энциклопедия
Издатель: Акелла
(http://www.akella.com)
Разработчик: Studio ZeT
Системные требования:
Процессор 486 DX-100, 8 Mb RAM,
CD-ROM 2x
Windows 95, 98, NT





В незапамятные времена первые человеки поняли, что палка может служить не только для выкапывания кореньев, но и для охоты и защиты от зверья и себе подобных. С тех самых пор оружие превратилось в предмет первой необходимости, которым оно остается и в наши просвещенные дни. Хотелось бы, конечно, чтобы эта необходимость так никогда и не наступила, чтобы дело не зашло дальше решечения мишеней на учебных стрельбищах. Три пристрелочных и пять в зачет. И достаточно. Ну можно еще - короткими очередями. Ежели из автомата.

Ну вот - опять вспомнил, как вскидывает руку "Макаров", посылая покрытую оболочкой пулю в цель. Главное - плавно жать на спусковой крючок и не ждать выстрел. Как учили, как доктор прописал.

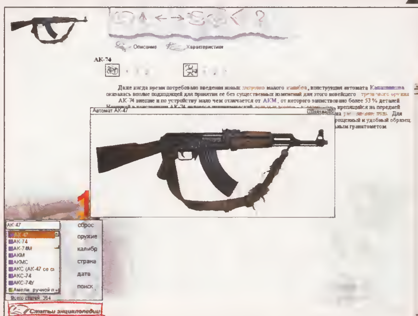
Подсознательная тяга к оружию заложена в каждом из нас, и это не предположение, это – не подлежащий сомнению научный факт. И хорошо, что с недавних пор появился еще один способ насытить эту тягу без практических занятий.

Итак, компания "Акелла" в очередной раз порадовала народ энциклопедическим изданием, на этот раз - по стрелковому оружию. То, что энциклопедию создавали профессионалы, видно сразу: в ней содержится свыше 350 статей по семи разделам (пистолеты, револьверы, винтовки, автоматы, пистолеты-пулеметы, пулеметы и конструкторы стрелкового оружия). В более чем полных архивах можно обнаружить информацию о практически любом стрелковом огнестрельном оружии и о тех, кто в создании этого самого оружия участвовал, каждая статья снабжена 2-3 фотографиями и зачастую - видеороликом. Есть тематические статьи об эволюции стрелкового оружия, принципах его работы и современных патронах, а также присутствует викторина, тесты содержат порядка 150 вопросов. Кстати, "Энциклопедия Вооружения" может оказать неоценимую помощь при подготовке рефератов и докладов на военной кафедре. Как правило, физиономии даже самых суровых преподавателей расцветают при виде текста, написанного с применением грамотной терминологии и сопровождаемого тщательно подобранными иллюстрациями. Другими словами – дерзайте, и вам зачтется :). Если продолжать тему иллюстраций, то к графическому исполнение энциклопедии заслуживает похвалы, все оформлено красиво и на интуитивно понятном уровне, иллюстрации красочные, а фотографии четкие.



К сожалению, программная часть продукта проработана не столь блестяще, как графическая или информационная. Так за полчаса работы с энциклопедией она почти наверняка хоть раз да "повиснет", особенно если на системном диске мало места. Впрочем, достаточно просто запустить программу заново и вернуться к прежней статье.

Выносим вердикт: "Энциклопедия вооружения" - отличный программный продукт, созданный специалистами-оружейниками, хорошими знатоками своего дела, и поэтому работать с энциклопедией очень легко. С ее помощью вы сможете значительно улучшить свою эрудицию в вопросах огнестрельного оружия. Только дай бог, чтобы это не понадобилось в реальной жизни.



Константин Подстрешный

Нирвана

Жанр: Фантастический триллер в стиле киберпанк
Ограничения по возрасту: до 13 лет
Продолжительность: 114 мин
Дата выхода: Июнь 1997 года

"Есть место, где нет эемли, нет воды, нет огня, нет воздуха, где нет части пространства, нет этого мира и никаких других, нет солнца, нет луны, куда ты не можешь попасть, откуда не можешь бежать и не можешь остаться, где ты не умираешь и не рождаешься, оно не стоит на месте и не движется, у него нет основания – это Нирвана, это просто конец боли."

Из рекламы "Нирваны"

Рождение стиля киберпанк – вполне обоснованная реакция современного общества на рост технического прогресса: вокруг стало слишком много электроники, слишком много компьютеров, чтобы человечество оставалось спокойным. Люди боятся, что они попадут в полную зависимость от машин и не замечают, что это уже давно произошло. Так итальянский режиссер Габриэль Сальваторес решил воплотить свои представления о будущем, сняв фильм с мелодичным наэванием "Нирвана".

"Нирвана" переносит нас в мир, где царит эра киберпанка, в храмах стоят компьютеры, наркотики рекламируют по телевизору, в мир, где буддисты пишут компьютерные вирусы, а игры реальней, чем действительность. Подходит к концу 2005 год. Программист Джими (Кристофер Ламберт), работающий на мегакорпорацию Окосама Стар, должен к рождеству закончить работу над новой игрой "Нирвана" (которая представляет собой очень даже неплохой квест, немного похожий на Blade Runner). За три дня до праздника он обнаруживает, что главный персонаж его игры обрел сознание и начал действовать самостоятельно, не подчиняясь воле игрока (такую ошибку patch`ем не исправишь). Джими решает стереть игру, для этого ему нужно проникнуть в сеть компании. Защитная система Окосамы Стар способна не только выжечь мозги скольэящему по сети, но и переписать его сознание в одну иэ своих микросхем. Чтобы сломать эащиту, Джими нужен ангел (так наэывают профессиональных хакеров), и он отправляется на его поиски, попутно переругиваясь с персонажем из "Нирваны". В арабском квартале Джими встречает ангела Джоуи по проэвищу Джойстик и девушку-хакера Найму (ее играет бесподобная Стефания Рокка), с которыми он и будет ломать сеть Окосамы.



Актерский состав фильма может похвастаться несколькими звездами: в главной роли снялся Кристофер Ламберт (которого, думается, никому представлять не надо), в роли его бывшей подружки выступает Эммануэль Сенье, известная нашему зрителю по фильмам "Горькая луна" и "На грани безумия", а компьютерного персонажа играет известный итальянский актер Диего Абатантуоно. Если говорить о художественной стороне картины, то Ламберт, как всегда, великолепен, остальные актеры ему в этом скромно помогают, а режиссерская работа Габриэля Сальватореса, снявшего "Средиэемное Море", очень и очень недурна. В целом, "Нирвана" – это, пожалуй, первый из фильмов о компьютерных играх, который можно смотреть без содрогания, не придираясь к происходящему на экране. К счастью, Сальваторес не повторил иэлюбленного приема режиссеров фантастических фильмов - вэять несколько PII, приклеить пару непонятных деталей к корпусу и получить компьютер будущего (при этом оставив дисковод на 3.5). Компьютеры в фильме выглядят так, какими они вполне могут быть лет этак через шесть-десять.

Фильм не рекомендуется для просмотра детям до 13 лет не иэ-эа откровенных сцен (хотя и такие есть), а иэ-эа некоторых нелицеприятных спецэффектов. Например, процесс имплантации человеку искусственных глаэ может травмировать чуткую психику ребенка, не доигравшего в Quake или Blood. Особенно нравоучителен для современной молодежи будет момент, когда хакеру попытавшемуся вэломать сервер, защитная система выжигает мозги.

Как, наверное, уже заметил проницательный читатель, мы описываем фильмы, по которым существуют компьютерные игры (или фильмы, созданные по сюжетам компьютерных игр). "Нирвана" является исключением иэ этого правила: по фильму нет игры, но сама по себе атмосфера картины настолько насыщена духом хакерства и геймерства, что мы просто не смогли обойти ее своим вниманием. К сожалению, "Нирвана" не снискала большой популярности исключительно из-за того, что понять ее мог только определенный круг эрителей, но можете поверить, если вам блиэка тема компьютерных игр, то посмотреть ее хотя бы один раз определенно стоит.







P.S. "Нирвана" - фильм необычный, поэтому и стандартного голливудского хэппи-энда здесь не будет, и не надейтесь. В конце фильма, уничтожив исходные тексты программы и опустошив счета Окосамы Стар, Джими погибает, но кто знает, может быть, он еще воскреснет, мало ли что случается в канун Рождества.

Владимир Веселов

Railroad Tycoon II

пособие для начинающих магнатов

...Постройка железных дорог означает создание капиталистической промышленности и переворот в первобытном земледелии.
Ф. Энгельс, "О России", стр. 36

От автора

Соратник основоположника научного коммунизма с присущей ему прозорливостью предвосхитил появление игры Railroad Tycoon II и дал очень точную характеристику того, чем вам придется в ней заниматься. Чтобы преуспеть на этом поприще, нужно проштудировать «Капитал» (все три толстенных тома), проработать и законспектировать основные труды Вождя мирового пролетариата тов. Ленина, неплохо бы изучить и мудрые указания Корифея всех наук тов. Сталина. Однако в нашу судьбоносную эпоху для серьезного изучения первоисточников времени совсем не остается (да и сами первоисточники при теперешнем разгуле реакции достать не так просто). Понимая эти объективные и субъективные трудности, мы решили облегчить участь начинающих акул капитализма и составили настоящее пособие, в котором, в свете Единственно Верного Учения, рассмотрены проблемы становления капитализма в отдельно взятой стране и даны рекомендации по его расширению и углублению.

Автор выражает благодарность: фирме PopTop Software и лично Филу Штейнмейеру, создавшим игру Railroad Tycoon II, без чего автору не о чем было бы писать; Иоганну Гуттенбергу, изобретшему книгопечатание, без чего автору незачем было бы писать; фирме IBM, разработавшей одноименный компьютер, без чего автору не на чем было бы писвть; Кириллу и Мефодию, придумавшим славянскую письменность, без чего автору нечем было бы писать.

Введение

Буржуазные фальсификаторы истории, движимые ненавистью ко всем достижениям Родины победившего пролетариата, нагло утверждают, что первые железные дороги появились в Англии в начале девятнадцатого века. Нет нужды разоблачать перед сознвтельным читателем бредни этих наемных лакеев буржуазии, лучше посмотрим, что же они понаписали в своих псевдонаучных трудах

Первые рельсовые пути появились на рудниках еще в XVI веке, правда, были они деревянными. Позднее для увеличения прочности и долговечности их стали покрывать сверху чугунными пластинами, ну а первые целиком чугунные рельсы появились в Англии в 60-х годах XVIII века. Вагонетки по таким путям первоначально двигались вручную, а потом на конной тяге, и к началу прошлого века сеть таких конно-чугунных дорог была уже довольно велика.

Мысль поставить на рельсы паровоз и заставить его тащить состав родилась далеко не сразу, и первые паровые повозки создавались для обычных дорог. Самой первой была повозка Коньо, построенная в 1763 году, впрочем, прорвботвла она всего минут пятнадцать. К концу XVIII века паровых повозок было создано великое множество, были попытки даже пустить паровые дилижансы между Лондоном и Саутгемптоном.

Только в 1804 году прошли первые испытания паровоза для рельсового пути, созданного Ричардом Тревитиком. Этот паровоз мог тащить состав из вагонеток общим весом до 15-25 тонн и развивал скорость около 10 миль в час. Через три года изобретатель открыл в Лондоне небольшую кольцевую железную дорогу развлекательного характера, по которой локомотив двигался с небывалой по тем временам скоростью 15-20 миль в час.

Первая коммерческая железная дорога была построена в 1818 году между городами Стоктоном и Дарлингтоном. Она имела протяженность 61 километр и предназначалась для перевозки угля, обслуживали движение паровозы Джорджа Стефенсона. В 1825 году эта линия была открыта для перевозки пассажиров, а в 1830 году на ней были проведены соревнования локомотивов, которые выиграла знаменитая «Ракета» Стефенсона.

После этого начался бурный рост железных дорог, сперва в Англии, а потом и по всему миру. В Соединенных Штатах первая железнодорожная линия между Чарльстоном и Огастой была проложена в 1830 году. В 1832 году была построена перввя дорога во Франции, в 1835 - в Бельгии и Германии, а в 1837 - и в России.

Игра Railroad Tycoon II охватывает эпоху развития железнодорожного транспорта с 1804 и до 2020 года. Вообще-то, можно создавать сценарии, начинающиеся и раньше, в которых можно строить дороги и станции, но первый локомотив становится доступным только в 1804 году. Основная идея игры чрезвычайно проста: имеются производители товаров и потребители, за доставку грузов от первых ко вторым и те и другие готовы платить деньги. Следовательно, необходимо построить железнодорожные пути, станции и пустить между ними поезда, перевозящие грузы.

Однако простота эта кажущаяся, грузов в игре великое множество, причем в одном месте требуются одни, а в другом - другие. Некоторые товары требуются промышленным предприятиям для производства других товаров, которые, в свою очередь, нужно куда-то везти. Есть и такие предприятия, которые только потребляют сырье, ничего не производя (то есть, что-то они производят, но перевозить это не нужно): Другие же наоборот, что-то производят, ничего не потребляя. Поэтому создать эффективно действующую транспортную сеть, избежав холостых пробегов, очень даже не просто.

Будучи типичными представителями отмирающего класса буржуазии, создатели, помимо строительства и эксплуатации железных дорог, ввели в Railroad Tycoon II и такую язву капиталистического общества, как биржевая игра. Поэтому в настоящем пособии будут рассмотрены и финансовые вопросы, прямо не касающиеся железнодорожного строительства.

Смысл игры

Пожалуй, хватит черного юмора, а то кто-нибудь из читателей подумает, что вернулись старые времена, и побежит в американское посольство просить политического убежища. Перейдем-ка к делу.

В отличие от первого Tycoon'а, во втором, помимо отдельных сценариев, есть очень интересная кампания, отражающая историю железнодорожного транспорта, причем не только в Америке, как можно было бы ожидать, но и во всем мире. Миссии в игре идут по нарастанию сложности, причем не просто усложняются начальные условия и конечные цели, в от миссии к миссии добавляются новые возможности, подключаются какие-то блоки и меняются цели. Если в первой миссии вам предстоит просто прокладывать рельсы, не особенно заботясь, что и как по ним перевозится, то уже во второй придется заняться и этим. Потом понадобится играть на бирже, вести дипломатические переговоры и т.д.

Все это позволяет построить наше изложение в виде уроков, каждый из которых равен одной миссии. Пройдя такой урок, игрок должен более-менее изучить какой-то аспект деятельности железнодорожного магната, ну, а пройдя всю кампанию, стать просто асом своего дела. Вообще-то, даже в первой миссии можно заниматься всеми аспектами деятельности железнодорожного магната, поэтому кому-то наше деление на уроки может и не понравиться. Ну что ж, в заголовке каждого урока указывается та отрасль, которая в нем рассматривается, можете прочитать их все, не обращая внимания на миссии, а потом самостоятельно проходите игру.

На наш взгляд, для лучшего усвоения материала стоит пройти игру на низшем уровне сложности, пользуясь предложенным текстом в качестве руководства, а затем, получив необходимые знания, пройти ее самостоятельно на высшем уровне сложности. Будьте уверены, удовольствия получите не меньше, чем в первый раз.

Основной экран игры

Наблюдая за событиями, создавая транспортную сеть и руководя движением поездов, вам придется проводить на этом экране львиную долю игрового времени. Надо сказать, вวторы игры, стремясь максимально облегчить жизнь начинающих акул бизнеса, постарались на славу, и все на основном экране сделано удобно. Жаль только, работает он в разрешении 1024x768, так что надписи получаются мелковатыми.

Большую часть экрана занимает масштабируемая карта местности, при наименьшем увеличении на ней можно видеть почти всю территорию, а при наибольшем - разглядеть каждую шпалу и деревце. Изменение масштаба производится с помощью кнопочек в правой нижней части карты, рядом с которыми находятся кнопки разворота изображения. Передвигаться по карте можно, подведя курсор к любой ее кромке, или с помощью навигационных клввиш. Можно управлять картой и с помощью дополнительной цифровой клавиатуры, причем при не нажатой клавише Num Lock происходит перемещение по карте, а при нажатой - изменение масштаба и вращение.

На левой кромке экрана имеется восемь кнопочек, назначение которых понятно из нанесенных на них пиктограмм. Все кнопочки продублированы горячими клавишами, вот их перечень сверху вниз: строительство путей - E, строительство станций - S, очистка местности - B, информационный режим - O, покупка локомотивов - P, биржа - M, экран настроек игры - C, запись, сохранение, выход и т.д. - F.

В левом нижнем углу экрана находится мелкомасштабная карта, работает она обычным образом: щелкнув в любой ее точке, вы отцентрируете по ней основной экран. В пра-

вом нижнем углу расположено окно сообщений, в котором время от времени выдается информация о компаниях-конкурентах, происшествиях с вашими поездами и прочее. Здесь же появляется изображение выбранного вами поезда или станции. Между этими двумя окнами находится информационное окно, о котором стоит рассказать подробнее.

В нижней части этого окна выведена сумма денег на счету вашей компании и текущая игровая дата (обычно месяц и год, но может быть и время суток). Правее находятся четыре кнопки переключения режимов, продублированные горячими клавишами: обзор станций - 1, обзор составов - 2, обзор инвесторов - 3, обзор компаний - 4. Еще правее расположена кнопка перехода на экран, соответствующий выбранному информационному режиму (станций, составов и т.д.). Нажав же цифровые клавиши с шестой по нулевую, вы переводите игру в соответствующий информационный режим.

Чтобы закончить подготовку к игре, перечислим оставшиеся горячие клавиши: E - свертывание и развертывание окна информации, A - годовой рапорт, G - вывод координатной сетки, L - зкран компаний, N - газета, Q - выход из игры (требует подтверждения).

Пара слов о миссиях и сценариях

В каждой миссии перед вами ставится некоторая задача-минимум, выполнив которую, вы получаете бронзовую медаль. Есть и задача-максимум, за выполнение которой вручается золотая награда, ну а выполнение лежащей между ними промежуточной задачи дает награду серебряную. Вообще-то, для перехода к следующей миссии не требуется выполнения даже задачи-минимум; по истечении контрольного времени вам покажут душераздирающий фильм про безработного инвестора и предложат перейти к следующей миссии.

Перед началом миссии вы можете выбрать один из трех бонусов. Чтобы оценить их правильно, нужно освоить все аспекты деятельности железнодорожного магната, поэтому просто следуйте нашим советам. Вообще, в большинстве миссий для полного понимания происходящего нужно знать об игре гораздо больше, чем вы получите из наших уроков на момент ее прохождения. Однако, следуя приведенным в уроках советам, каждую можно пройти миссию на бронзовую медаль, а большинство - на серебряную или золотую. При описании первых миссий мы даем подробные рекомендации, затем, по мере накопления вами необходимого опыта, их объем сокращается, и в последних миссиях вы вообще можете обойтись без наших советов (кроме относящихся к теме урока).

Как и большинство интеллектуальных стратегий, Railroad Tycoon II не требует частого сохранения; практически любую миссию можно пройти, не записываясь вовсе (разве только для перерывов на сон). Автоматическое сохранение происходит по окончании каждой миссии, имена таких сохраненных игр имеют вид AfterNN, где NN - номер миссии. Учтите, что если вы пройдете миссию еще раз, старый файл будет заменен новым с тем же названием, причем произойдет зто независимо от того, на каком уровне сложности вы играете.

Кроме кампании, в игре есть несколько весьма интересных сценариев, а на фанатских сайтах можно найти и еще немалое их количество. Переходить к прохождению сценариев мы советуем только после прохождения кампании и ознакомления с игрой в полном объеме. Ну а потом можно начинать и самому создавать сценарии с помощью прилагаемого к игре редактора (его описание и советы по работе в нем мы опубликуем позже).

Урок 1. Строительство дорог

Место действия: США

Время действия: 1830 - 1840

Бронзовая медаль - до 1840 года протянуть ветку до Вашингтона и перевезти не менее четырех вагонов груза.

Серебряная медаль - дополнительно присоединить к вашей сети город Харпер и перевезти восемь вагонов.

Золотая медаль - дополнительно протянуть ветку до Филадельфии и доставить двенадцать вагонов.

Бонусы:

1. Дополнительные 50 тысяч стартового капитала.

2. Уменьшение стоимости прокладки путей на 10%.

3. Паровоз John Bull 2-4-0.

Первая железнодорожная компания в США была основана в 1830 году семью предпринимателями из Балтимора. Это была знаменитая Baltimore & Ohio Railway Company, которой вам и предстоит управлять в первой миссии.

Заманчиво выбрать первый бонус, но мы посоветуем воспользоваться вторым. По самым скромным подсчетам, это даст общую экономию в 200 тысяч. Вообще, зарабатывать деньги в этом сценарии довольно просто, уже первый состав может дать вам прибыль в 200-250 тысяч, так что нет нужды использовать жалкую подачку в 50 штук. Использование более современного паровоза John Bull 2-4-0 несколько увеличит скорость перевозки грузов, но расстояния на первой карте невелики, так что особой выгоды это не принесет. Кроме того, через полтора года он и так станет доступным.

Конкурентов в этой миссии у вас нет, так что можно работать спокойно. Никаких финансовых задач перед вами не ставится, на экраны биржевой игры и состояния компании можно не заглядывать, разве что из любопытства. Можете не обращать внимания и на разного рода сообщения от совета директоров компании (о снижении дивидендов или полном прекращении их выплаты).

В начале миссии у вас есть одна станция Балтимор и немного рельсов. Пути протянуты как раз в сторону тех трех городов, до которых вам предстоит добраться. Основной упор в первой миссии делается на прокладку железнодорожного полотна, поэтому нельзя сперва поставить станцию, а потом подвести к ней пути (в других миссиях это возможно).

Несколько ниже Балтимора находится городок Релей (Relay), в нем самом может быть кое-какая промышленность, а рядом стоит злеватор, так что если построить там станцию, грузы на ней будут. Включите режим прокладки рельсов, установите курсор на отростке магистрали, направленном в сторону Релей, нажмите левую кнопку мыши и тащите ее в нужном направлении. Конфигурация будущей трассы видна сразу, но построена она будет только после того, как вы отпустите клавишу. Компьютер сам выбирает наилучшую (в смысле, самую короткую) конфигурацию, зеленые цифры показывают проценты уклона полотна, а белые - стоимость каждого участка. Общая стоимость трассы появляется в строке подсказки внизу экрана. Если вы остановите курсор на участке, где нельзя строить дорогу, трасса пропадает.

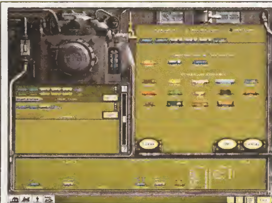
Итак, протяните дорогу примерно до центра городка и отпустите кнопку мыши. Учтите, что для строительства станции нужно место для самого здания, так что слева или справа от полотна должно быть пустое пространство в одну клетку.

Станции бывают трех размеров, причем каждый следующий стоит вдвое больше предыдущего, ну а размеры станции влияют на площадь, с которой будут поступать грузы. В городке Релей, скорее всего, придется построить станцию среднего размера. Включите режим строительства станции, в среднем нижнем окне появятся три типа станций, а справа от них - стиль станционных строений и конфигурация. На стиль можно не обращать внимания, по умолчанию компьютер сам выбирает его в зависимости от региона, в котором идет строительство. Можно установить и конфигурацию по умолчанию (средняя позиция), но компьютер не всегда делает это правильно, он ведь не знает, куда дальше вы собираетесь вести дорогу. Всего существует четыре типа направления станций, и каждый из них еще имеет два варианта расположения станционного здания.

Выберите подходящий вариант и подведите курсор с изображением станции в нужное место (там, где можно строить станцию, ее изображение становится зеленым). Вокруг здания виден светлый квадрат со срезанными углами, попадающие в него строения подсвечиваются - это значит, что грузы с них попадут на станцию. Как вы понимаете, желательно, чтобы таких строений было побольше. Щелкнув в нужном месте левой кнопкой мышки, вы установите станцию и попадете на ее экран.

Основную его часть занимают изобра-





жения станционных построек, ниже которых расположен прямоугольник грузов. Сейчас он для вас совершенно не важен, как не важно и станционное строительство (все ваши поезда будут идти через Балтимор, а там уже есть все необходимое для их обслуживания). Полюбовавшись пейзажем первой станции, выйдем из этого режима и пустим первый поезд.

Нажав на кнопку с изображением паровоза на левой кромке экрана, вы попадаете в окно выбора типа локомотива. Сейчас там всего один паровоз (или два, если вы выбрали соответствующий бонус), так что раздумывать тут особо не о чем. Нажав кнопку «Purchase», вы приобретете локомотив и попадете на экран управления составом. В его правой части находится карта региона с двумя зелеными звездочками и черной линией между ними, это ваша дорога и станции. В нижней части экрана находится изображение выбранного вами паровоза и двух пассажирских вагонов, там же имеется всякая информация, на которую пока можно не обращать внимания. В левой части находятся обе ваши станции и изображения вагонов, которые будут с этих станций отправляться (по умолчанию это пассажирские вагоны).

Напротив Балтимора установлена метка «Start Station», это значит, что отсюда и выйдет ваш первый поезд, однако, если захотите, стрелку можно переставить, и пустить поезд от Релей. Посмотрим, на какой станции больше грузов, - для этого дважды щелкните на любой из них, и внизу экрана появятся имеющиеся и требуемые грузы (на последние пока можно не смотреть). Выберите станцию, на которой будет побольше вагончиков в рубрике «Supply», и назначьте ее стартовой. В правой части экрана теперь можно формировать состав. Вверху вы видите изображение состава, а ниже него - вагончики, которые можно отправлять с данной станции (еще ниже находятся изображения всех вагончиков, доступных в данное время). Щелкая на этих вагончиках, можно добавлять их в состав, а щелкая на составе - убирать.

Сформируйте ваш первый поезд так, чтобы он точно соответствовал имеющимся в данный момент на станции грузам. Потом щелкните на станции назначения и повторите операцию. Теперь можно открывать движение.

Если у вас осталось достаточно денег, постройте станцию в Ellicot's Mills и пустите второй состав. Но можно этого и не делать, ваш первый поезд, совершив один рейс, выполнит задание по грузообороту "на бронзовую медаль" и даст необходимые средства на постройку дороги до Вашингтона. Продлив маршрут первого поезда (или пустив новый), вы быстро заработаете средства на строительство ветки в Харпер, а потом и в Филадельфию.

Вообще-то, призаняв денег, выиграть этот сценарий довольно просто, даже с золотой медалью, но мы бы посоветовали вам не спешить. Довольно богатая экономика, сложный рельеф, достаточное количество населенных пунктов, а главное, отсутствие конкурентов, позволяют отработать в этом сценарии навыки строительства дорог и станций. Кроме того, все три города, в которые вам предстоит вести дороги, с течением времени объявят довольно значительные премии за присоединение их к железнодорожной сети, грех не загрести дармовые денежки.

Урок 2.
Перевозка пассажиров

Место действия: США

Время действия: 1847 - 1870

Бронзовая медаль - протянуть дорогу от Нью-Йорка до Чикаго и провести по ней 8 вагонов груза до конца 1870 года.

Серебряная медаль - стоимость вашей компании должна быть не менее восьми миллионов (она определяется как сумма наличных средств на счету компании и стоимости всего принадлежащего ей имущества).

Золотая медаль - выполнить оба условия до конца 1858 года.

Бонусы:

1. Дополнительные 80 тысяч стартового капитала.

2. Удешевление строительства путей на 15%.

3. Двадцатипроцентный твердый доход.

После того, как пути пересекли вдоль и поперек восточное побережье Штатов, перед железнодорожной индустрией встала следующая важная задача: соединить Западные штаты (а таковыми считались все штаты, лежащие западнее Аппалачей) с Восточными. На этот раз лучше воспользоваться первым бонусом, поскольку денег в начале миссии у вас совсем мало, хотя и второй бонус может здорово пригодиться, он удешевит общую сумму строительства трассы на пятьсот тысяч. Что касается третьего, то он важен, только если вы намерены завоевать золотую медаль.

Конкурентов по-прежнему нет, зато имеется полностью готовый участок трассы между Нью-Йорком и Олбани. Всего для строительства трассы вам понадобится от двух до двух с половиной миллионов, так что в этой миссии мы будем учиться зарабатывать деньги.

Львиную долю доходов транспортная компания получает от перевозки грузов, поэтому посмотрим, какие грузы, куда и как нужно перевозить, чтобы получить наибольший доход. Переведите информационное окно в режим работы со станциями - появятся обе ваших станции с находящимися на них грузами (в самом начале миссии грузов там может не быть вовсе, но немного погодя они обязательно появятся). Чтобы узнать потребности данной станции, дважды щелкните на ней в информационном окне или на самом здании в основном экране.

В нижней части экрана станции находится прямоугольник грузооборота, разделенный невидимой чертой на две части: наличие (Supply) и потребности (Demand). Каждый город, как минимум, производит пассажиров и почту и их же потребляет (если можно так выразиться). Кроме того, город среднего размера, даже не имеющий никакой промышленности, будет потреблять продукты (Food), товары (Goods), строевой лес (Lumber) и молоко (Milk) (правда, последнее только до изобретения сепарации и появления молокозаводов). Более крупный город может потреблять и другие грузы: бумагу (Paper), уголь (Coal), железо (Iron), нефть (Oil) и т.д. Ну, а если в городе имеется какая-то промышленность, нужно будет доставлять для нее сырье и вывозить готовые изделия.

Прежде всего, стоит научиться перевозить пассажиров и почту - наиболее распространенные виды "грузов", дающие, к тому же, неплохой доход. Итак, запустите первый поезд и войдите в экран формирования состава. Наибольший доход вы получаете, если привозите в город грузы, которые там требуются (на высшем уровне сложности вы вообще ничего не получаете, когда привозите в город ненужные товары, ну а на низшем кое-что вам обламывается и в этом случае). Поэтому, прежде чем отправить поезд в Олбани, посмотрим, сколько именно пассажиров и почты там требуются. Если вам повезет, это количество совпадет с имеющимся в Нью-Йорке, и можно будет отправить полностью загруженный состав. Теперь выходите из экрана формирования состава, и давайте понаблюдаем за прохождением поезда.

В информационном окне вы видите поезд и сведения о том, что с ним происходит. Сначала там стоит одинокий паровоз, и висит надпись Unloading (разгрузка), потом появляются выбранные вами вагончики, при этом надпись меняется на Loading (погрузка). Наконец, раздается гудок, и поезд отправляется в путь, при этом вы увидите название станции назначения, а в правой части над изображением поезда возникает множество монеток. Эти монетки символизируют сумму, которую вы получите, когда поезд дойдет до места назначения. Что бы узнать эту сумму в числовом выражении, подведите курсор к изображению поезда в информационном окошке и нажмите правую кнопку мыши. В появившемся окне также можно узнать текущую скорость состава и его общий вес.

Итак, первый поезд резво бежит от одной станции к другой, а поскольку денег у вас на этот момент осталось совсем чуть-чуть и любое строительство невозможно, есть время разобраться с движением состава. Правее изображения состава вы видите циферблат, отражающий текущую скорость поезда, которая меняется в зависимости от профиля трассы и состояния локомотива. Над паровозом находится треугольник изменения класса поезда (зачем он нужен, мы расскажем позднее). Ну, а под изображением поезда располагается полоска, обозначающая пройденный и оставшийся до станции назначения путь, цвет которой меняется в зависимости от скорости состава. Если полоска зеленая, скорость максимально возможная, если красная - скорость минимальна. Еще в информационном окне могут появляться сообщения и пиктограммы, характеризующие состояние локомотива, но и о них мы расскажем позднее.

Наконец, поезд добрался до станции назначения - приятный звон оповестит вас о перечислении денег на счет компании. Переведите игру в режим паузы и войдите в экран формирования состава, дважды щелкнув на его изображении. Теперь можно посмотреть, какие грузы имеются на данной станции и какие требуются на станции назначения, сформировать состав и отправить его в обратный путь. Пока в вашем распоряжении один поезд, это стоит делать каждый раз по прибытии состава на станцию, когда же поездов станет много, придется как-то автоматизировать процесс. Для тренировки займемся этим сейчас.

Прежде всего, нужно оценить, сколько именно грузов может быть на каждой станции. Для пассажиров и почты это несложно: сосчитайте количество домиков, попадающих в площадь станции, каждый домик дает полвагона пассажиров и 0.2 вагона почты. Учтите, если состав на станцию не приходит достаточно долго, пассажиры могут раздумать куда-то ехать, а почту разворуют, так что реально стоит рассчитывать на меньшее количество, приблизительно две трети от максимального. Потребности в грузах тоже могут меняться, но по другой, более простой причине: если станция нуждается в шести

вагонах пассажироа, а аы уже достааили в зтом году три, то теперь ее потребности соответственно снизятся.

Вообще-то, на каждой станции можно прицепить любые вагоны, незааисимо от имеющихся грузоа. Однако часть из них могут отправиться в путь порожняком; такие пустые вагоны снизят скорость движения, а прибыли не принесут. Есть возможность избежать подобных холостых пробегов. На зкране формироаания состааа спраа от изображения вагоноа, прицепляемых на каждой станции, находится изображение светофора, регулирующего режим погрузки. Если горит зеленый сигнал, состав на данной станции отправляется в путь независимо от загрузки вагонов, при желтом свете должно быть загружено не менее половины вагонов, ну, а при красном поезд отойдет от станции только полностью загруженным.

Станция Олбани может давать в год два-три вагона пассажиров и вагон почты; сформируйте состав из трех пассажирских и одного почтового вагона, добавьте вагон-ресторан (он увеличивает доход от переаозки пассажиров на 20%). Щелкните один раз на изображении светофора станции Олбани - таким образом аы устаноаите средний режим погрузки (50% груза). На станции Нью-Йорк ничего менять не будем, грузоа там асегда больше, чем может утащить один поезд, а потребности превышают грузооборот Олбани. Теперь зтот поезд может функционировать без вашего контроля и приносить стабильный доход, близкий к максимальному. Однако, время от времени, стоит все же обращать на него внимание и проверять, как там идут дела.

Теперь укажем наилучшую конфигурацию трассы Нью-Йорк - Чикаго. После Олбани она повернет к Сиракузам (Syracuse), выйдет на берег озера Онтарио возле Рочестера (Rochester), пройдет через Буффало (Buffalo) и Детройт (Detroit). По пути можно построить несколько боковых веток, в частности, в Торонто (Toronto). Трасса пересекает несколько районов с развитой добывающей промышленностью, а в городах имеется и перерабатывающая. Перевозкой остальных грузов мы займемся в следующем уроке, а пока стоит научиться тому, как следует перевозить пассажиров и почту. Почти во всех последующих миссиях именно зти виды грузов дадут аам стартовый капитал для решения остальных задач.

Итак, тяните дорогу от города до города и пускайте новые составы. Не забывайте об основной задаче - дотянуть дорогу до Чикаго; протяните ее, как только у вас будет достаточно средств, и пустите один поезд с четырьмя-шестью вагонами из Чикаго в Нью-Йорк, а другой - ему навстречу. Пока вы будете заниматься другими делами, зти поезда дойдут до станций назначения, и ваша задача будет аыполнена. Если вы достаточно серьезно отнеслись к перевозке пассажиров, стоимость компании перевалит за необходимые аосемь миллионов и серебряная, а то и золотая медаль вам обеспечена.

Урок 3. Перевозка грузов

Место действия: США

Время действия: 1862 - 1882

Бронзовая медаль - построить выбранную трассу до конца 1882 года и провести по ней шесть груженых вагонов.

Серебряная медаль - если при выполнении первого условия стоимость компании перевалит за 10 миллионов.

Золотая медаль - нужно выполнить оба условия до 1878 года, сколотив при этом личное состояние более 8 миллионов.

Бонусы:

1. Строить трассу St. Louis - Sacramento.
2. Строить трассу St. Paul - Seatle.
3. Строить трассу New Orlean - Los Angeles.

После того, как железные дороги пришли на Средний Запад, появилась необходимость протянуть магистраль до Тихоокеанского побережья, связаа, таким образом, страну в единое целое. Эту задачу вам и предстоит решать а третьей миссии. Вместо бонусов предлагаются три варианта трассы, и мы советуем воспользоваться пераым, просто потому, что он соответствует исторической прааде. В любом случае, имейте а аиду, строить нужно именно аыбранную трассу, любая другая победы вам не принесет.

О том, что такое личное состояние и как его увеличивать, мы поговорим в следующем уроке, а в зтом - продолжим учиться перевозить грузы и познакомимся с основными производственными цепочками. Но сначала - об оптимальной трассе будущей дороги. Основное направление ее должно быть таким: St. Louis - Kansas Sity - Kerney - Denever - Cedar City - Sacramento. В зависимости от расположения на карте ресурсов (которые генерируются случайным образом), возможны отклонения в ту или иную сторону. На окончательный аариант повлияет и то, что некоторые города могут объяалять премии за присоединение их к общей сети, иногда бывает выгодно сделать небольшой крюк и проаести трассу через такой город.

В зтой миссии вам впервые предстоит основать компанию самостоятельно, для чего нужно дaaжды щелкнуть на надписи Start new company. В появившемся окне аам предложат указать, сколько аы собираетесь вложить в компанию личных средств, и сколько собираетесь привлечь со стороны. Все зто влияет на стоимость акций и ваше личное состояние, а поскольку в зтой миссии вопрос состояния вторичен, установите оба показателя на максимум.

Теперь вам нужно построить пераую станцию, находиться она будет в St. Louis. Этот город расположен у слияния двух рек, так что правильно разместить станцию тут непросто. Во-первых, она должна обслуживать как можно большую площадь, а во-вторых, должна быть аозможность подвести к ней пути. Также желательно, чтобы не пришлось строить мостов. Трасса пойдет по южному берегу Миссури, значит, и станцию нужно размещать там. Для выполнения всех зтих условий, возможно, придется даже разрушить домик-другой - не жалейте их, со временем зто окупится.

Покончив с первой станцией, постройте вторую в Kansas Sity и установите между ними пассажирское сообщение. Поскольку движение между зтими городами обещает быть довольно оживленным, имеет смысл сразу же строить даухколейную дорогу и пустить одновременно два поезда. Позднее маршруты зтих поездоа можно будет продлить, и увеличить зффективность их использования. Разобравшись с зтим делом и обеспечив себе стабильный доход, можно приступить к переаозке других грузов.

Поскольку ресурсы генерируются каждый раз случайным образом, сказать, где именно и что расположено на вашей карте, мы не можем, но можно предположить с достаточной степенью аероятности, что имеется связанная с лесом промышленность. На нее и будем ориентироваться.

Переключите игру в режим паузы и нажмите клавишу 6 - так вы переведете зкран в режим информации о производимых ресурсах. В информационном окне появятся изображение вагончиков, щелкните на бреанах (Logs), опилках (Pulpwood), делоаой древесине (Lumber) и бумаге (Paper). На основной карте вы увидите надписи, указывающие на наличие соответствующих ресурсов (белые) или потребность в них (желтые). Поищите такие надписи неподалеку от St. Louis, желательно по направлению будущей трассы. Бревна и опилки производятся а лагерях лесорубов (Logging Camp), бревна нужно отвезти на лесопилку (Lumber Mill), а опилки - на бумажную фабрику (Paper Mill). Там их переработают, соотаетственно, а деловую древесину и бумагу, которые предстоит отаезти в города.

Самое слабое заено а этой производственной цепочке - лагерь лесорубов; поскольку сам он ничего не потребляет, возможны холостые пробеги пароаозоа. Хорошо бы найти лагерь, расположенный аозле города, тогда можно накрыть их одной станцией и возить туда пассажиров. Но тут есть одна тонкость: если в квадрат станции попадает одновременно, скажем, бумажная фабрика и лагерь лесорубов, такая станция одновременно будет поставлять и требовать опилки, но автоматической поставки их на фабрику не будет. Имеющиеся опилки придется куда-то увозить, а на фабрику возить из другого места. Иногда в подобных случаях бывает выгодно несколько сдвинуть станцию, чтобы в нее не попал лагерь лесорубов, а аозле него постааить отдельный полустанок.

Когда вы достааляете сырье на станцию, его переработка происходит мгновенно, за аремя разгрузки состава, так что можно сразу же произаодить смену аагонов. Например, у аас имеется такая цепочка станций: первый город - лагерь лесорубов - лесопилка - второй город. Запустиа поезд от первого города, поставьте а него четыре вагона пассажироа и почты. В лагере добааьте к ним два аагона бревен, на лесопилке смените их на деловую древесину, ну а во втором городе ее превратят в товары, которые можно отправить в первый. Таким образом, пробег с неполной загрузкой у аас получится совсем крошечным.

Если же с лесной промышленностью у вас не получится, можно предложить такие цепочки: зерно (Grain) - скот (Cattle) - продовольствие (Food), или: хлопок (Cotton) - товары (Goods). Есть и более сложные производства, в которых требуется не одно, а несколько аидов сырья, например, производство стали (Steel) требует железа (Iron) и угля (Coal). Некоторые производства имеют ограниченное по времени значение; так, мануфактуры (Tool and Die Factory) на первых порах принимают железо, а позднее требуют только сталь. Пекарни же (Bakery), принимающие зерно, позднее вообще исчезают с карты.



Урок 4. Биржевая игра

Место действия: США

Время действия: 1875 - 1905

Бронзовая медаль - личное состояние 5 миллионов до конца 1905 года.

Серебряная медаль - личное состояние 10 миллионов до конца 1900 года.

Золотая медаль - личное состояние 20 миллионов до конца 1895 года.

Бонусы:

1. Увеличение стоимости акций на 20%

и уменьшение стоимости строительства дорог на 15%.

2. Увеличение безопасности движения на 20% и скорости движения на 10%.

3. Локомотив 2-8-0 Consolidation и увеличение на 15% доходов от перевозки скота.

В середине семидесятых годов прошлого века в Америке началось бурное развитие Западных штатов, сопровождавшееся финансовым бумом. Вам предлагается поучаствовать в нем и урвать свой кусок. Поскольку в этой миссии мы активно займемся биржевой игрой, лучше всего выбрать первый бонус. Если вам нравится строить длинные трассы (а в этой миссии есть возможность построить очередную Трансамериканскую магистраль), выберите второй.

Действие разворачивается на той же карте, что и в предыдущей миссии, правда, ресурсы будут расположены несколько иначе. В плане железнодорожного строительства ваша главная задача - создание сети дорог, приносящей стабильный доход. На первых порах действуйте так же, как и в прошлой миссии, только не торопитесь протягивать дорогу в Topeka. Дело в том, что как только вы это сделаете, власти города Denever установят премию в 700.000 и 30% безопасности за соединение своего города с Канзас Сити, причем сделать зто вы должны в течение двух лет, иначе ничего не получите. Для того, чтобы быстро урвать премию, накопите предварительно на счету компании 800-900 тысяч. Можно действовать и иначе: если в Denever или ближайших окрестностях есть сталелитейный завод (Steel Mill), стоит построить там станцию и возить уголь и железо с ближайших шахт. А потом потихоньку тянуть дорогу на восток, где много всяких ресурсов.

Через некоторое время и Лос-Анджелес объявит о премии, причем она будет довольно значительной, миллион с хвостиком. Ее тоже можно заработать без особого труда. В общем, зарабатывать деньги для компании вы уже должны уметь, поэтому сосредоточимся на росте личного благосостояния.



Ваши личные средства поступают всего из двух источников - жалованья директора компании и биржевой игры. Жалованье не превышает 20-30 тысяч в год, так что особо рассчитывать на него не приходится, а вот биржевая игра может дать гораздо больше. Самый простой путь увеличения состояния - это скупка акций собственной компании. Если при этом ваша компания будет процветать, стоимость акций возрастет, и денег на личном счету прибавится. Но гораздо интереснее (да и эффективнее) спекулировать акциями конкурентов. Теоретически, в этой миссии можно вообще не заниматься делами своей компании, а нужную сумму заполучить за счет успехов других компаний.

Прежде всего, рассмотрим зкран биржевой игры, вызываемый кнопкой с изображением графиков или горячей клавишей M. Основную его часть занимает блокнот с двумя закладками; первая, озаглавленная Personal, показывает состояние дел инвесторов (то есть вас и директоров других компаний), вторая же, Corgorate, дает представление о колебании цен на акции, дивидендах и т.д. по отдельным компаниям.

В левом верхнем углу страницы Personal имеется изображение бородатого мужика - это, вроде как, вы. Правее находятся четыре маленьких портрета - это все присутствующие в данном сценарии инвесторы; щелкнув на любом из них, вы узнаете, как идут его дела. Левее вашего портрета находится столбик цифр - это самая важная информация: Cash - свободные средства на личном счету, Stocks - общая стоимость всех имеющихся у вас акций и Total - сумма двух предыдущих значений, которая и выражает ваше состояние. Несколько ниже находится очень важный показатель - Purchasing Power, это сумма кредита, который ваш брокер готов вам предоставить. Дело в том, что допускаются, так сказать, "виртуальные сделки" с акциями (вы можете продавать акции, которых у вас нет, или покупать, не имея на это живых денег). Время от времени брокер подводит итоги по таким сделкам, и, если вы превысили предел кредита, он может самостоятельно продать или купить какие-то акции. Обычно брокер предупреждает вас зарвнее и предлагает сбалансировать ваш счет; к этому вопросу следует подходить с полной ответственностью, т.к. самостоятельная деятельность брокера может иметь для вас очень неприятные последствия.

Нижняя часть страницы занята информацией о принадлежащих вам акциях: Stock - название акций, Price - их цена на данный момент, Shares Owned - сколько подобных акций принадлежит вам, Shares Value - суммарная стоимость акций. Правее находятся кнопки покупки (Buy) и продажи (Sell) акций; если они заключены в скобки, это означает, что действия придется совершать в кредит. Нажав на последнюю надпись (View), вы попадаете на страницу состояния данных акций (также на нее можно попасть, нажав закладку Corporate).

Здесь сосредоточена всевозможная информация по акциям, причем за много лет (щелкая на надписи Next и Previous внизу страницы, можно перемещаться между компаниями). Любой из показателей можно вывести на график внизу страницы. Share Price - с этим все ясно, это просто цена акций. Book Vblue Per Share - номинальная цена акций, грубо говоря, это состояние компании, поделенное на общее число акций; можно твкже сказать, что это реальная цена акций. (Дело в том, что компании могут выпускать дополнительные акции или, наоборот, скупать их у акционеров; по достижении рыночной цены свыше 100 долларов за акцию, акции, для упрощения расчетов, обмениваются две за одну - таким образом, число акций переменно. Естественно, переменно и состояние компании. Так вот, зтот показатель и дает представление о реальном положении дел). Revenue Per Share - годовой доход на одну акцию. Это, так сказать, теоретический доход, таковым он был бы, если бы компания пустила всю прибыль на выплату дивидендов. Earnings Per Share - годовая выручка, и Dividend Per Share - дивиденды - думается, это понятно без объяснений. 5 Yebr Weighted Return - удельная выручка за пять лет. Конечно, все это весьма приблизительные описания показателей финансового рынка, но для игры нам этого хватит. Тот же, кто хочет освоить биржевую игру до тонкостей, должен обратится к специальной литературе.

Весь смысл биржевой игры заключается в том, чтобы покупать акции, которые должны повыситься в цене, и продавать те, цена на которые должна упасть. Остается только понять, как отличить первые от вторых. Вообще, цена на все акции зависит от общего состояния экономики, поэтому внимательно следите за газетными сообщениями. Если экономика «кипит», все акции в той или иной мере полезут вверх, ну, а при застое в зкономике неизбежно и снижение цен на акции. Из субъективных показвтелей больше всего на цену акций влияет Earnings Per Share - если соответствующая кривая на графике резко пошла вниз, цена на акции обязательно упадет. Однако не спешите продавать такие акции - вполне возможно, что это временный фактор и, упав на два-три пункта, акции вновь пойдут вверх; постарайтесь уловить тенденцию.

Вообще-то, поскольку в этой миссии вам не нужно разорять конкурентов и скупать компании, игру на понижение мы рассматривать не будем (о ней пойдет речь в седьмом уроке). Сейчас же ваша задача заключается в том, чтобы скупить как можно больше акций, причем разных компаний. Начните со своей собственной: поскольку у вас есть все возможности привести ее к финансовому благосостоянию, вы можете поднять и стоимость принадлежащих вам вкций. Не покупайте много акций единовременно, поскольку после каждой покупки цена ненадолго прыгает вверх (а после продажи - вниз). В месяц лучше приобретать или продавать не более двух-трех тысяч акций квждой компании.

Постарайтесь оценить положение и перспективы других компаний уже в начале игры (на первых порах, кроме вашей, есть еще две компании, позднее к ним присоединится третья). Для этого внимательно приглядывайтесь, что и где строят конкуренты, какие грузы они возят, расширяют ли свою сеть или застыли на месте. Также неплохо пошарить и по книгам компаний-конкурентов, там можно найти много полезных сведений. Определив, что у какой-то компании перспективы плохие, продайте все ее акции и больше с ними не связывайтесь. Обычно одна из трех компаний быстро терпит крах, остальные же работают более-менее зффективно, вот их-то акции и скупайте. Если вам удастся заполучить больше 30 % акций всех компаний - серебряная медаль вам обеспечена.

Урок 5.
Управление движением

Место действия: США

Время действия: 1904

Бронзовая медаль - объехать до 14 января не менее 13 городов.

Серебряная медаль - объехать до 14 января не менее 14 городов.

Золотая медаль - объехать до 14 января все 16 городов.

Бонусы:

1. Паровоз 4-4-2 Atlantic.
2. Паровоз 2-6-0 Mogul.
3. Паровоз 2-6-0 Camelback.

В начале нашего века Америка уже обладала густой сетью железных дорог. Президент США Теодор Рузвельт решил проверить, так ли она эффективна. В 1904 году, в ходе своей предвыборной кампании, он захотел объехать как можно больше городов в ограниченный срок и выступить там на митингах. В качестве бонусов вам предлагаются три типа локомотивов, первый из них имеет наибольшую скорость на ровных участквх и наименьшую на подъемах, последний - наоборот, ну а средний - он и есть средний. Кроме того, надежность локомотивов уменьшается от первого к третьему. Если вы согласны довольствоваться бронзовой или серебряной наградой, выбирайте первый локомотив, а для получения золотой непременно нужен третий.

В этой миссии вам не нужно ничего строить, заботиться о деньгах, акциях и т.д.; все, что нужно, - это толково составить гра-

фик движения. Поэтому и займемся мы проблемами управления движением. Не все полученные навыки вы сможете применить уже в этой миссии, но в следующих вам без них не обойтись. Для того же, кто и так все знает, приведем маршрут, обеспечивающий быструю победу, - Cheyene, Rock Spring, Pocatello, Twin Falls, Boise, Pasco, Spocane, Missoula, Helena, Great Falls, Havre, Nanua, Basseman, Great Falls, Basseman, Billing. Две станции встречаются в этом списке дважды - это не ошибка, ну, а зачем это нужно, вам станет ясно из дальнейшего изложения. Если при движении поезда по такому маршруту с ним не случится ни одной аварии, вы получите серебряную медаль, при одной аварии - бронзовую.

Ну а теперь, наконец, займемся темой урока. Управление движением включает в себя следующее: выбор маршрута, обеспечивающего наибольшую загрузку и минимальный холостой пробег, задание класса поезда, установка максимальной скорости и обеспечение локомотива расходными материалами. О выборе маршрута, точнее, о постройке рациональной сети, мы говорили в предыдущем уроке, теперь же рассмотрим этот вопрос подробнее.

После того, как вы построите более-менее густую сеть дорог, может сложиться ситуация, когда с каких-то станций будут забираться не все грузы, в таких случаях есть смысл запустить дополнительные поезда. Однако простое дублирование существующих маршрутов не всегда удобно, ведь важно и то, сколько груза может принять станция назначения. Возьмем такую ситуацию: станция А дает десять вагонов пассажиров, а станция Б принимает только восемь. Запускаем между ними два поезда, первый из которых перевозит шесть вагонов, а второй - четыре. На станции Б второй поезд отцепляет два вагона и прицепляет какие-то другие, имеющиеся на станции (продовольствие, товары, древесину). Теперь нужно найти где-то дальше станцию, на которой были бы нужны два вагона пассажиров и те грузы, которые мы прицепили.

Если вы используете одну длинную линию (трансконтинентальную), имеет смысл, устроив движение регулярных поездов между соседними станциями, запустить еще несколько транзитных от одного конца дороги до другого. Присматривая за их продвижением и меняя вагоны на каждой станции, можно добиться почти стопроцентной перевозки грузов. Однако, даже на двухколейной трассе, такие поезда будут встречаться с регулярными. Для того, чтобы они не мешали друг другу, и существует система классов.

Всего есть три класса поездов - медленный (Slow), нормальный (Normal) и скорый (Express), можно и полностью остановить поезд (Halted). Скорый поезд пропускают все остальные, нормальный пропускает скорый, но имеет приоритет перед медленным, ну а последний пропускает всех. Класс поезда указывает маленькая пиктограмма над изображением локомотива в информационном окне, зеленая стрелка обозначает экспресс, треугольник основанием вниз - медленный поезд, а основанием вверх - нормальный. Щелкая на пиктограмме, класс поезда можно изменять. Как видите, механика не очень сложная, и пользоваться ей удобно. Вновь создаваемый поезд по умолчанию имеет нормальный класс, описанным нами транзитным поездам лучше присвоить медленный класс, а когда вам нужно быстро перевезти заданное количество грузов между конечными станциями, создавайте экспрессы.

Иногда возникает ситуация, когда две станции принимают и дают одинаковое количество пассажиров, так что можно запустить поезд, который всегда бегал бы с полной нагрузкой и обеспечивал перевозку всех пассажиров. Но вот беда, станции расположены не очень далеко друг от друга, и за год поезд оборачивается больше раз, чем нужно. Конечно, можно заставить его ждать на обеих станциях полной загрузки, но можно поступить и умнее, установив ему соответствующую максимальную скорость. На экране формирования составов вы видите изображение паровозного котла с какими-то приборами. Справа вверху на нем установлена рукоятка золотистого цвета, вот она-то и служит для изменения скорости (для тепловозов и электровозов все это выглядит несколько иначе, но разобраться там несложно). Двигая эту рукоятку, можно подобрать скорость (она указывается на расположенном левее циферблате), при которой состав будет оборачиваться между станциями нужное число раз в год. При изменении скорости изменяется вероятность аварии (Breakdown chance per year), которую можно увидеть в самой нижней строчке этого экрана. Как вы понимаете, чем ниже скорость, тем ниже и вероятность аварии.

На этом же экране вы видите водомерное стекло, указатели запаса песка и масла. Зачем паровозам нужна вода и масло, ясно, а вот про песок объясним. При движении железных колес по гладким рельсам трение минимально, именно это позволяет даже не очень мощному локомотиву тащить огромный груз. Однако это преимущество оборачивается недостатком при торможении и движении на подъем. Поэтому было придумано нехитрое приспособление: перед колесами локомотива расположены трубочки, из которых в нужный момент на рельсы сыплется песок, резко увеличивая коэффициент трения. В нашей игре песок при торможении не используется, а расходуется только при движении в горах; при отсутствии же песка поезд идет еле-еле даже на самом маленьком подъеме. При отсутствии воды замедляется до минимума скорость состава вообще, а при отсутствии масла втрое увеличивается стоимость эксплуатации локомотива.

Для обеспечения локомотивов расходными материалами существуют соответствующие станционные строения: водокачка (Water Tower), песчаная башня (Sanding Tower) и депо (Roundhouse). Для пополнения запасов поездам не обязательно останавливаться на станциях, но тут есть одна тонкость. Если поезд остановился на станции, он пополнит все запасы, независимо от их уровня; при проходе же станции без остановки, он загрузит только тот материал, который отсутствует совсем. Может сложиться ситуация, когда у проскочившего станцию без остановки поезда сразу же за ней кончится вода или песок, и до следующей он будет тащиться бесконечно долго. Именно поэтому мы ввели в маршрут этой миссии по две остановки на станциях Great Falls и Basseman, но вообще-то можно просто проверить на подходе к ним уровень запасов и решить, стоит ли останавливаться.

О том, как воспользоваться полученными знаниями и обеспечивать расходными материалами трансконтинентальный экспресс, мы расскажем в следующем уроке.

Урок 6. Поезда дальнего следования

Место действия: Канада

Время действия: 1868 - 1896

Бронзовая медаль - построить дорогу Halifax - Vancouver до конца 1896 года и перевезти по ней не менее шести вагонов.

Серебряная медаль - при этом довести стоимость компании до 20 миллионов.

Золотая медаль - при этом довести стоимость компании до 50 миллионов.

Бонусы:

1. Менеджер Van Horne и удешевление строительства трассы на 10%.

2. Локомотив 2-8-0 Consolidation и увеличение скорости поездов на 10%.

3. Увеличение уровня кредита на одну ступень и ускорение обслуживания составов на станциях на 10%.

В 1868 году Канаду поразили национальные волнения, западные провинции, населенные преимущественно французами, хотели выйти из ее состава и образовать отдельное государство. Подавив эти волнения, правительство решило, что без надежной связи между провинциями целостность государства обеспечить невозможно. Таким образом, встал вопрос о создании Трансканадской железной дороги - ее-то мы и будем строить.

Поскольку мы собираемся сосредоточиться на управлении поездами дальнего следования, выберем второй бонус. По этой же причине будущая трасса должна быть максимально короткой, наилучший маршрут примерно таков: Halifax - Frederiction - Qeubec - Malartic - Hornepayne - Armstrong - Kenora - Winnipeg - Regina - Calgary - Vancouver. Естественно, в стороне окажутся кое-какие богатые промышленные районы и города, но лучше провести туда отдельные ветки (например, от Квебека в Монреаль). Поскольку на западном участке лежат горы, тянуть трассу с двух концов нет смысла, но можно построить какие-то участки на средине пути, не дожидаясь, пока туда дотянутся рельсы от восточного побережья. Трасса должна целиком лежать на территории Канады, так что на начальном ее участке придется сделать небольшой крюк.

Территория Канады богата лесом, поэтому можно сделать ставку на перевозку связанных с лесной промышленностью грузов. В Квебеке, Монреале и вокруг них обязательно присутствуют сталелитейные заводы, но вот сырье для них наверняка будет лежать далеко на западе, поэтому возможность заняться его перевозкой появится позднее. Как всегда, большой доход даст перевозка пассажиров и почты, а вот на пищевую и текстильную промышленность особо рассчитывать не приходится.

Всего на строительство трассы понадобится 4,5 - 5 миллионов. Изначально у вас есть около миллиона, да еще постепенно можно занять миллиона полтора-два (о том, как и когда стоит занимать деньги, мы поговорим позднее), так что вам нужно заработать еще не менее двух миллионов, ну, а как это сделать, вам должно быть ясно. Расскажем, как провести состав от одного океана до другого и заработать еще 20 миллионов.

При строительстве трассы на каждой станции, кроме тех, что находятся на боковых ветках, стройте водокачки, а на тех, что расположены на холмистой местности или рядом с ней - еще и "песчаные" башни. Депо стоит строить только на узловых станциях, в крупных городах, однако следите, чтобы по направлению основной трассы депо торчали примерно на каждой четвертой, а лучше - на каждой третьей станции. После того, как трасса будет полностью готова, запустите сразу два поезда с полной нагрузкой с конечных станций навстречу друг другу, установив им класс Express. Вполне возможно, что на какой-то из них нападут грабители, и он придет на конечную станцию пустым. В этом случае перевозка вагонов засчитана не будет, поэтому маршрут такого поезда можно сразу изменить, направив его на ближайшую станцию и чем-нибудь загрузив.

Для того, чтобы вам засчитали перевозку необходимых вагонов, в маршруте поезда должно быть всего две станции - Halifax и Vancouver. Но такой поезд не будет пополнять запасы на каждой проходимой станции и, в какие-то моменты, неизбежно останется без расходных материалов. Избежать этого можно, расположив промежуточные станции таким образом, чтобы они попадались,



как только у поезда что-то кончается. Заранее предусмотреть зто очень сложно, но можно воспользоваться простым приемом. Запустив первый состав, внимательно следите за его прохождением (в левом нижнем углу окна сообщений есть изображение замка, щелкнув на котором, вы переводите зто окно в режим наблюдения за выбранным поездом). Как только у него кончится вода или песок (на информационном зкране справа от изображения поезда появится соответствующая пиктограмма), постройте станцию с соответствующим сооружением прямо перед паровозом. Конечно, зто несколько расточительно, однако уже второй состав пройдет по этому маршруту безо всяких задержек, и такие станции быстро окупятся.

Каждый удачно проведенный от Галифакса до Ванкувера или обратно состав принесет вам почти 2 тысячи, так что, пропустив десяток таких составов, вы и получите серебряную медаль.

Урок 7. Покупка компаний

Место действия: Великобритания

Время действия: 1835 - 1855

Бронзовяя медаль - к 1855 году иметь наибольшее личное состояние среди всех инвесторов.

Серебрянвя медвль - при зтом ваше состояние должно превышать 10 миллионов.

Золотая медаль - иметь личное состояние в 20 миллионов и управлять единственной английской компанией (то есть разорить или скупить все остальные).

Бонусы:

1. Более ранний доступ к паровозу 2-4-0 John Bull и увеличение скорости составов на 10%.

2. Увеличение на 25% доходов от перевозки угля и добавочные 50.000 стартового капитала.

3. Повышение на один уровень кредитного рейтинга и увеличение на 30% стоимости акций.

Бурный рост железных дорог в Англии начался после 1835 года. Вам предоставляется возможность поучаствовать в зтом буме и прибрать к рукам всю британскую железнодорожную сеть. Есть смысл выбрать последний бонус, поскольку он здорово облегчит получение золотой медали. Если же вы хотите сосредоточиться на развитии собственной компании, выберите второй бонус.

В зтой миссии первым делом нужно захватить для своей компании самые перспективные города (на низшем уровне конкуренты не вторгаются в ваши владения) и, прежде всего, Лондон. Построить там станцию обычно бывает не просто, имейте в виду, что из Лондона пойдут, как минимум четыре железные дороги: на северо-восток в Норвич, на юго-восток в Дувр, на юго-запад в Саутгемптон и на запад в Оксфорд. Возможно, понадобится и ветка в Кембридж. Так что от лондонского вокзала рельсы должны уходить в обе стороны, а для этого, вероятно, придется снести кое-какие дома. На каком берегу ставить вокзал, особого значения не имеет, Темзу придется пересекать в любом случае.

Лондон готов потреблять почти все виды грузов, а сам обычно производит пищу и товары. Наибольший доход можно получить от транспортировки угля, но возить его придется издалека, из Шотландии или Уальса, - имейте зто в виду, планируя направление своих дорог. Леса в Британии почти совсем нет, позтому нет и соответствующей промышленности; между тем, города требуют бумагу и деловую древесину, получать которые можно за счет импорта. Дело в том, что в зтом сценарии порты работают как перерабатывающие предприятия, потребляя шерсть (Wool) и товары (Goods), а производя, соответственно, древесину и бумагу. Дают они и пассажиров, так что обязательно протяните ветку от Лондона к ближайшему порту (обычно зто Дувр). Маршрут можно сделать наиболее выгодным, если ввозить в Лондон шерсть, перерабатывать ее в товары, потом вести их в порт, а оттуда тащить бумагу в Лондон.

Приличную железнодорожную сеть можно создать в Ирландии, но обычно зто успевает сделать кто-то из конкурентов. В зтой миссии несколько городов предложат премии за соединение их с другими городами, причем не обязательно сразу присоединять их к общей сети. Вскоре после начала миссии некий делец предложит вам 350 тысяч за организацию ввоза в Англию опиума (в то время зто был вполне легальный бизнес) - соглашайтесь, никаких отрицательных последствий зто не повлечет.

Выполнить основную задачу миссии, т.е. создать самое крупное состояние, несложно: если вы скупите примерно 30-40 % общего количества акций всех компаний, ни один из конкурентов не сможет вас превзойти, и бронзовая или серебряная медаль вам обеспечена. А вот для получения золотой придется поработать и купить обе конкурирующие компании.

Принцип покупки прост: на зкране состояния компании (куда можно попасть, дважды щелкнув на названии компании в информационном окне) выберите самую нижнюю закладку (Finances), на зтой странице щелкните на надписи Attempt Merger - и вы попадете в окно покупки компании. В верхней части зтого окна расположен список всех компаний, ниже его - ползунок цены, которую вы хотите предложить, а еще ниже - стоимость акций, их общее количество и стартовая цена (стоимость акций, помноженная на их количество). Установив свою цену (как вы понимаете, она не может быть ниже стартовой), щелкните на кнопке OK, и собрание акционеров вынесет свое решение. Если оно будет положительным, ваши компании сольются, ну а выплаченные вами деньги будут поделены между всеми акционерами старой компании.

Как видите, все просто, но, как всегда, за видимой простотой скрывается масса интересных нюансов. Прежде всего, посмотрим, как голосуют акционеры. Загляните на зкран биржевой игры и откройте страницу данной компании. На ней указано, сколько акций принадлежит вам и вашим конкурентам, а сколько - мелким держателям (Other Investors). Каждая акция имеет один голос; ваши акции, естественно, голосуют всегда «за», акции управляющего данной компании, как правило, «против» (он может проголосовать «за», если дела компании совсем уж плохи). Другие управляющие компаний чаще всего тоже против, но их мнение можно изменить, предложив максимальную цену. А вот мелкие держатели голосуют исключительно в зависимости от зтой цены. Если предложенная вами сумма будет примерно на треть выше стартовой, голоса мелких держателей вам обеспечены.

Отсюда видно, что для приобретения компании вы должны или иметь более половины всех акций, или количество акций у вас и мелких держателей должно превышать их количество у управляющего компании. Мало обеспечить себе требуемое количество голосов, нужно еще иметь сумму на приобретение компании. Но иметь крупные суммы свободных денег на счету компании невыгодно, лучше вкладывать их в строительство дорог, а недостающую сумму в нужный момент занять.

Занимаются деньги на той же странице книги: щелкните на надписи Issue Bonds, и вам будут предложены 500 тысяч под определенный процент. Процент зтот зависит от состояния дел компании и суммы предыдущих заимствований, а выражается он кредитным рейтингом. На левой странице книги вы видите надпись Your credit raiting, а напротив нее - комбинации букв, вот зто и есть кредитный рейтинг. Наивысший рейтинг обозначается AAA, при зтом вы можете занимать деньги под 5-7% годовых. При рейтинге B процент зтот повысится до 10 -12, ну а с рейтингом C денег вам вовсе не дадут. Вообще-то, рейтинг может падать и ниже, но произойдет зто, если положение компании будет ухудшаться. Если дела ваши идут хорошо, после единичного заимствования рейтинг может и не измениться, однако если вы возьмете значительную сумму (миллион или полтора), изменится обязательно. Обладая рейтингом AAA, можно призанять около шести миллионов, так что вот на зту сумму и стоит рассчитывать.

Поскольку стартовая цена компании напрямую зависит от цены ее акций, лучше всего покупать компанию в момент кризиса. Можно искусственно снизить цену на акции, продав некоторое их количество, только не увлекайтесь, помните о том, что говорилось выше.

Определяя цену, которую вы собираетесь выплатить за приобретаемую компанию, имейте в виду, что сумма будет разделена между всеми акционерами, то есть какая-то часть достанется и вам. Если вы владеете большей частью акций, зто хороший способ перекачать средства со счета компании на личный, но какая-то часть достанется и вашим конкурентам.

После покупки компании все ее свободные средства попадут на счет объединенной компании, так что возникнет возможность сразу же выплатить часть кредитов, а то и все. Не затягивайте с зтим, хотя за пользование кредитом с вас возьмут 2%, зато не придется платить годовые. После объединения стоит тут же разобраться с полученным вами в наследство подвижным составом. Компьютерные магнаты создают почти вдвое больше поездов, чем требуется, позтому какую-то часть их нужно тут же распустить, а работу остальных сделать более зффективной.

Урок 8. Международные отношения

Место действия: Европа

Время действия: 1850 - 1889

Бронзовая медаль - построить до конца 1889 года трассу Париж-Константинополь и перевезти по ней не менее 24 вагонов груза.

Серебряная медаль - выполнить то же до конца 1887 года.

Золотая медаль - выполнить то же до конца 1883 года.

Бонусы:

1. Менеджер Robert Gerwing и уменьшение стоимости топлива для паровозов на 25%.

2. Увеличение дохода от перевозки почты и пассажиров на 25%.

3. Менеджер Georg Naglemacher, повышение кредитного рейтинга на один уровень и увеличение доброжелательности к вам со

стороны всех стран на 20%.

К середине прошлого века в Европе уже было создано множество частных железных дорог, и встал вопрос о соединении их в единую сеть. Вылилось это в создание Трансевропейской магистрали от Парижа до Константинополя, по которой ходил знаменитый «Восточный экспресс». Помимо большой протяженности этой трассы (а ее вам и предстоит строить) и сложного рельефа местности, есть и еще одна трудность - раздробленность Европы на множество государств. Для того, чтобы построить трассу, вам нужно иметь права на строительство и эксплуатацию дорог во всех странах, по территории которых она будет проходить. Лучше всего выбрать последний бонус, поскольку доброжелательность напрямую влияет на цену, за которую вам предстоит приобретать права на строительство дорог.

Наилучший маршрут трассы таков: Париж - Безансон - Цюрих - Милан - Венеция - Белград - София - Константинополь. На начальном участке можно провести трассу через Орлеан и Марсель, тогда вашим поездам не придется пересекать Альпы, но сама по себе Швейцария выгодна как источник грузов, да и права на строительство дорог там у вас есть изначально. Кроме Франции и Швейцарии, вы сразу же можете строить дороги в Испании (но это вам вряд ли понадобится), Черногории и Албании, а вот права на строительство в Италии, Австро-Венгрии, Сербии, Болгарии и Турции предстоит купить. Не советую вести трассу через Пруссию, поскольку в 1870 году разразится Франко-Прусская война. Еще вам предстоит пережить Австро-Прусскую войну 1866 года, во время которой Австрия прекратит пропуск поездов через свою территорию, поэтому не стоит в это время пускать поезда дальнего следования.

Хотя в этом сценарии никаких финансовых задач перед вами не ставится, денег потребуется заработать много, по самым скромным подсчетам, на строительство трассы и приобретение прав понадобится не менее 10 миллионов. Первым делом создайте эффективную сеть во Франции, соедините Париж с Орлеаном, Безансоном и Марселем и пустите пассажирские поезда. Потом протяните ветку в Швейцарию, оттуда можно выгодно возить кое-какое сырье. Как только наберете нужную сумму (примерно миллион с четвертью), купите права на строительство дорог в Италии. О том, как это сделать, мы сейчас и расскажем.

На экране состояния компании в толстой книге есть закладка Territories, щелкнув на которой, вы увидите на левой странице политическую карту Европы. Ниже расположены три надписи; Political View - это то, что вы сейчас видите, Access Right View - показывает ваши права доступа, Goodwill - показывает отношение к вашей компании. На правой странице расположена легенда для выбранного режима, в случае политической карты там перечислены все страны. В Европе их так много, что на одной странице они не уместились, надпись Next позволяет заглянуть на следующую. Правее названия страны видны буковки YY или NN - это и есть ваши права доступа. Первая буква означает право на эксплуатацию поездов, в вторая - на строительство дорог; в данной миссии они нераздельны, поэтому и буквы одинаковы. Справа находится надпись Consult, щелкнув на которой, вы можете посмотреть, сколько хочет получить с вас данная страна за соответствующие права, и приобрести их.

Стоимость прав зависит от размеров, богатства страны и ее к вам отношения. Размеры и богатство вам не подвластны, а вот отношение можно менять. Если вы подведете свою дорогу к границам данной страны и расположите станцию так, что она будет собирать грузы с ее территории, отношения начнут улучшаться - к сожалению, очень медленно.

Построив дорогу полностью, сразу же запускайте не менее двух поездов с каждой из конечных станций, ведь вам нужно перевезти аж 24 вагона. Поскольку в Европе тоже иногда случаются ограбление поездов, особенно на Балканах, лучше несколько позднее пустить еще два поезда. Ну а как провести в кратчайший срок трансконтинентальный состав, вы уже знаете.

Урок 9. Станционные постройки

Место действия: Германия

Время действия: 1850 - 1876

Бронзовая медаль - соединить 8 германских государств (на карте в книге перед их названиями стоит буква G) до конца 1876 года.

Серебряная медаль - соединить 9 государств до конца 1875 года.

Золотая медаль - до конца 1874 года соединить 11 государств, причем в их число обязательно должна входить Бавария, и за один год перевезти 70 вагонов груза.

Бонусы:

1. Менеджер Robert Gerwing и удешевление строительства мостов на 20%.
2. Дополнительные 80 тысяч начального капитала и паровоз Iron Duke.
3. Дополнительные 100 тысяч и 10% благожелательности.

В этой миссии вам предстоит неблагодарная задача - объединить Германию. Вообще-то этим делом в свое время занимался Бисмарк и, пользуясь своими методами, он неплохо с ним справился; а вам придется сделать то же с помощью строительства железных дорог. Наилучшим является последний бонус, но можно воспользоваться и вторым. В этой миссии вам опять придется покупать права доступа, но на этот раз и стран гораздо больше, и заламывают некоторые из них совершенно несусветные цены. Так что денег придется накопить немало, без использования станционных построек тут не обойтись.

До сих пор мы не обращали на них внимания, разве что на необходимые для обслуживания локомотивов. А между тем, эти постройки, если их правильно использовать, могут здорово облегчить жизнь. Для того, что бы на станции что-то построить, нужно войти в экран станции и щелкнуть на овальной кнопке «Buy» у правой кромки. Появится окно со всеми доступными на данной станции в данный момент постройками. Там же вы видите краткую характеристику выбранного здания, имеющуюся в вашем распоряжении сумму и стоимость всех выбранных покупок.

Для средних и малых станций первыми в списке стоят следующие по размеру типы станций. Дело в том, что вы можете в любой момент преобразовать свою малую станцию в среднюю или большую. Понадобиться это может, когда в результате вашей деятельности начнется бурный рост городов, и квадраты станций перестанут покрывать все доступные постройки. Но учтите, стоимость апгрейда станции равна стоимости строительства новой соответствующего типа, так что не стоит по недостатку средств создавать сначала малую станцию, а потом ее перестраивать. Полезно иногда бывает апгрейдить станции, которые вам даны в начале миссии, например, в этой, скорее всего, придется увеличить размер станции Штецин до средней, а то и до большой.

К следующей группе построек относятся ресторан, отель и салун, увеличивающий доход от перевозки пассажиров. Рестораны и отели бывают маленькие и большие, первые вам доступны сразу, последние - через некоторое время. Доход возрастает от пассажиров, привезенных на данную станцию (то есть, выйдя из поезда, они бросаются в ресторан, потом оттягиваются в салуне, а их бесчувственные тела сносят в отель), поэтому эти постройки следует создавать на станциях, требующих не меньше шести вагонов с пассажирами в год. На доход же от вывезенных пассажиров они не влияют.

Самая большая группа построек служит для снижения штрафов за задержку грузов на станции. Если вы своевременно не вывезете грузы, стоимость их начинает падать (выражается это в кажущемся уменьшении их количества), нагляднее всего это происходит с почтой. Построив Post Office, вы на 50% уменьшите штрафы для пассажиров и других грузов. Склад (Warehouse) делает то же для товаров, хлопка и шерсти; потом появятся танкеры для хранения жидких грузов, элеваторы и другие сооружения. Понятно, что создавать их стоит на тех станциях, где предполагается скопление соответствующих грузов, - это позволит вывозить все грузы с помощью всего одного поезда.

Две постройки ускоряют оборот вагонов на станции - это телеграфная линия (Telegraph Poles) и таможня (Custom House). Телеграф ускоряет оборот на любой станции, а вот таможня - только на первой после границы (точнее, на первой, где поезд делает остановку для разгрузки) или возле порта.

Теперь посмотрим, как все это можно использовать в данной миссии. В начале у вас есть две станции и дорога между ними. Прежде всего, посмотрите, насколько полно охватывает станция в Штецине полезные постройки, и при необходимости увеличьте ее. Малая станция покрывает квадрат 5X5 клеток (чтобы нанести на карту координатную сетку, нажмите клавишу G), средняя - 9X9 со срезанными углами, а большая - 15X15. Запустите поезд из Берлина, а в Штецине постройте салун, ресторан и отель, это сразу увеличит ваш доход наполовину.

Поднакопив деньжат, начинайте тянуть ветку к границам Мекленбурга, с таким расчетом, чтобы потом построить вокзал в Шверине. Ветку можно тянуть как от Берлина, так и от Штецина, зависит это от того, какая промышленность и где расположена на вашей карте. Как только у вас будет достаточно средств, купите права доступа в Мекленбург и постройте станцию в Шверине. Вообще-то, государство присоединяется к вашему союзу, как только вы построите любую станцию на его территории, но лучше, все же, соединять столицы. Поскольку вашим поездам постоянно придется пересекать разные германские границы, на каждой новой станции нужно строить таможни (не забудьте про Берлин и Штецин).

Дальше нужно тянуть дороги в две стороны. От Мекленбурга - в Голштейн, Ганновер и Ольденбург (последние два государства требуют большие суммы, так что с этим придется подождать), а другую ветку - от Берлина в Саксонию, Тюрингию, Гессель-Кассель и Гессель-Дармштадт. Как видите, восемь государств уже набралось, для получения серебряной медали добавьте к ним крошечный Брауншвейг. Еще два государства присоединить не сложно, но для получения золотой медали в их число обязательно должна входить Бавария, а она требует больше двадцати миллионов. Начинайте активно возить грузы, в Германии, как это ни странно, наибольший доход можно получить от перевозки сельскохозяйственной продукции.

Урок 10. Индустрия

Место действия: Западная Европа

Время действия: 1860 - 1885

Бронзовая медаль - иметь вложения в промышленность к концу 1885 года не ме-

нее 10 миллионов.

Серебряная медаль - при этом годовой доход от промышленности должен превышать 1 миллион.

Золотая медаль - выполнить все это до конца 1875 года.

Бонусы:

1. Паровоз 3-Truck Snay.
2. Менеджер Thomas Crampton и увеличение скорости локомотивов на 15%,
3. Дополнительные 80 тысяч и увеличение доброжелательности других стран на 25%.

Во Франции промышленная революция несколько подзадержалась из-за революций социальных. Началась она в шестидесятых годах прошлого века, во время правления Наполеона III. Ваша задача в этой миссии - ускорить эту революцию и воспользоваться ее плодами, причем основной целью тут является получить наибольший доход от промышленных предприятий. Первый бонус может показаться странным, поскольку этот паровоз имеет очень низкие скоростные показатели, примерно вдвое меньше, чем Iron Duke. Однако на скорость 3-Truck Snay мало влияет профиль трассы и нагрузка, поэтому он очень хорош для грузовых перевозок, особенно в горах (о характеристиках локомотивов и их выборе мы подробнее расскажем в пятнадцатом уроке). Поскольку в этой миссии для вас главными станут именно товарные поезда, лучше всего выбрать первый бонус.



Теперь займемся промышленностью. Вообще-то, она бывает тяжелой, легкой, пищевой, деревообрабатывающей и т.д., но для нас все это совершенно не важно. В нашей игре главное деление промышленности - на добывающую и перерабатывающую. Мы уже упоминали, что первая только производит грузы, а вторая еще и потребляет их. Для получения прибыли без особых забот лучше приобретать добывающую промышленность, но наибольшую прибыль приносит перерабатывающая.

Итак, дважды щелкните на каком-нибудь предприятии, хотя бы на сталелитейном заводе, - появится соответствующее информационное окно. Сверху в нем имеется изображение предприятия, его название и информация о том, кому оно принадлежит. Ниже находится примерная доходность (Profitable) и продажная цена, а рядом с ними - кнопка покупки (если предприятие принадлежит вам, то продажи). Еще ниже наглядно показано, что потребляет предприятие и что оно производит, причем для добывающих предприятий указано количество продукции в год. Перерабатывающие же предприятия просто превращают все привезенное сырье в продукцию, сколько продукции получается из вагона сырья, показано на этом же экране. Потребность предприятий в сырье хотя и велика, но не безгранична, а узнать ее можно на экране станции, обслуживающей данное предприятие. Есть и предприятия с более сложным производственным циклом, например, молочная ферма (Dairy Farm) всегда производит молоко, но если вы подвезете к ней нужное количество зерна, выход молока увеличится на 50%.

Выполнить первую задачу миссии нетрудно, создайте эффективную транспортную сеть (это вы уже должны уметь) и вкладывайте почти всю прибыль в промышленность. Однако нужно ведь и из промышленности извлекать доход, поэтому посмотрим, какую промышленность лучше покупать. Доход приносят только те предприятия, к которым своевременно подвозится сырье и забирается готовая продукция, поэтому, прежде чем вкладывать деньги в промышленность, стоит обеспечить ее функционирование. В начале миссии у вас есть ветка между Парижем и Ле-Маном, а также длинное ответвление от нее. В обоих городах имеются сталелитейные заводы и еще кое-какая индустрия, а вот сырье для нее нужно искать вдоль ответвления. Первым делом постарайтесь обеспечить сырьем и приобрести сталелитейные заводы, они дают очень хорошую прибыль, хотя и стоят дорого. Потом стоит обратить внимание на пищевую и текстильную промышленность, а вот лесная и деревообрабатывающая особых доходов здесь не обещают. Очень хорошую прибыль приносят порты, но в этой миссии их мало, и расположены они не лучшим образом. Во Франции, скорее всего, порт будет только в Марселе, а остальные - за рубежом. Между тем, только порты являются источниками сахара и нефти, так что без доступа к ним не обойтись.

Строя свою промышленную империю, не забывайте о конкурентах; если вы промедлите с приобретением сделанного вашими стараниями доходным предприятия, его может купить кто-то другой. Впрочем, и вы можете совершить то же, т.е. перехватить предприятие под носом у конкурента, нужно только иметь соответствующие права на данной территории.

Урок 11. Прокладка дорог в горах

Место действия: Центральная Европа

Время действия: 1853 - 1878

Бронзовая медаль - построить дорогу от Мюнхена до Вероны до конца 1878 года и перевезти по ней 12 вагонов.

Серебряная медаль - сделать это до конца 1875 года и перевезти 24 вагона.

Золотая медаль - сделать это до конца 1872 года и перевезти 32 вагона.

Бонусы:

1. Менеджер Robert Gerwing и удешевление топлива для паровозов на 30%.
2. Увеличение скорости локомотивов на 25%.
3. Добавочные 80 тысяч и удешевление стоимости строительства в горах на 10%.

В этой миссии вам опять придется поработать на Германию и обеспечить доступ ее товарам на рынки Средиземноморья. Для этого нужно построить дорогу от Мюнхена до Вероны. Наилучшим бонусом, как вы и сами наверняка догадались, тут является третий. Все права на строительство и эксплуатацию дорог в этой миссии у вас есть, так что можно сразу тянуть дорогу, однако, прежде всего, поговорим о наилучшей конфигурации горной трассы.

Авторы почему-то начисто выкинули из игры туннели, что, впрочем, сделало ее более сложной и занимательной. Теперь приходится очень тщательно планировать трассу с учетом спусков и подъемов. И не только потому, что стоимость трассы на крутых участках в несколько раз больше. Как вы понимаете, на подъемах поезд резко замедляет скорость, кроме того, увеличивается расход песка, так что приходится строить дополнительные станции. Конечно, проложить трассу совсем без подъемов и спусков невозможно, однако уклонов дороги более 2 процентов следует избегать всеми силами.

В рассматриваемой миссии от Мюнхена можно провести трассу к Инсбруку напрямую, через горы. Стоить такая трасса будет около миллиона, и поезд по ней будет тащиться больше года, причем по пути придется поставить две станции для снабжения его песком. Выгоднее провести трассу от Инсбрука вдоль реки Инн вниз по течению до города Резенхейм, а уже потом к Мюнхену. Практически вся трасса пройдет по ровному месту, и при большей протяженности будет стоить столько же, сколько и горная. Поезда будут идти по ней несколько быстрее, особенно после появления нового паровоза, ну, а кроме этого, вы получите еще одну станцию, из которой можно извлечь немалую выгоду.

От Инсбрука трассу придется вести через перевал в сторону Больцано, однако поищите все же на этом перевале наиболее ровные участки. Пусть трасса будет несколько вилять, со временем это окупится. От Больцано она опять пойдет по долине реки, сперва к Тренто, а потом и к Вероне. Запустив поезда из Мюнхена в Верону и обратно, вы сразу же увидите преимущество более ровной трассы; практически, для снабжения поездов песком вам, кроме перечисленных станций, понадобится еще только одна на перевале.

Урок 12. Анализ положения компании

Место действия: Восточная Европа

Время действия: 1991 - 2020

Бронзовая медаль - до конца 2020 года соединить Варшаву с датским городом Ольборг и иметь личное состояние в 5 миллионов.

Серебряная медаль - дополнительно протянуть ветку в Венецию и заработать 10 миллионов

Золотая медаль - присоединить к вашей сети Стамбул и иметь личное состояние в 20 миллионов.

Бонусы:

1. Уменьшение на 20% стоимости строительства дорог.
2. Уменьшение на 25% стоимости станционных построек.
3. Увеличение скорости составов на 20%.

В этой миссии мы переносимся прямо в наше судьбоносное время. Действовать придется в Восточной Европе, которая после падения «железного занавеса» стала доступна западным инвесторам. Вы будете выступать в качестве некоего польского предпринимателя, директора Польской Национальной компании. Как ни странно, все бонусы здесь абсолютно равноценны, так что выбирайте сами. В этой миссии, так же, как и в самой первой, каждая новая дорога должна быть продолжением старой, то есть строить всю вашу сеть придется из единого центра, поэтому над выбором места для первой станции надо как следует подумать. Вовсе не обязательно это должна быть Варшава, иногда она присутствует в виде какого-то захолустного городка, в таком случае лучше начинать с Кракова или Гданьска.

Государств в современной Европе не меньше, чем в феодальной Германии, так что вам опять придется покупать права на строительство дорог, за которые некоторые государства заламывают совершенно несусветные цены. Зато вам будет предложено несколько очень приличных премий, первая, в миллион с лишним, - за доставку урана из Санкт-Петербурга в Варшаву (авторы поместили урановый рудник прямо в центре Петербурга - странные у них, однако, представления о России). Кроме того, время от времени польское правительство будет

вкладывать средства в вашу компанию. Учтите, победить в этой миссии можно, только протянув свою линию на просторы России, - наши богатейшие сырьевые ресурсы, да и развитая экономика представляют для инвесторов все возможности заработать кучу денег.

В этой миссии появляются новые грузы и производства, но с ними вы вполне можете разобраться сами, мы же поговорим об анализе положения компании с помощью толстой книги, в которую вам уже наверняка приходилось заглядывать.

На первом развороте этой книги вы видите две бородатые физиономии, верхняя из которых - вы сами, а нижняя - ваш менеджер, о котором мы поговорим чуть позднее, а сейчас взгляните на правую страницу, где отражается текущее положение компании. Revenue - годовой доход, Profit - чистая прибыль, Cash - наличность на счету компании, Debt - суммарный долг; думается, растолковывать эти понятия нет необходимости. Несколько ниже находятся две технические характеристики - общая протяженность ваших дорог (Track mileage) и средняя скорость составов (Average speed), в комментариях они тоже не нуждаются. Щелкнув на самой нижней надписи Next, вы попадаете на страницу анализа эксплуатации за текущий и все предыдущие годы.

Сверху вниз здесь можно видеть: количество перевезенных грузов (в вагонах), количество миль, пройденное вашими локомотивами с грузом (в реальности этот показатель измеряется в тонно-милях, но в игре применяются вагоно-мили), общий доход от перевезенных грузов, доход на одну вагономилю, стоимость топлива (тоже на вагономилю), протяженность всех путей, коэффициент использования путей, выражающийся отношением пройденного с грузом пути к общей протяженности дорог, ну, и в самом низу находится значение средней скорости. Главными на этой странице являются относительные показатели: стоимость топлива на вагоно-милю и коэффициент использования путей. Нужно стремиться, что бы первый был меньше 5, а второй - больше 20.

Закладка Income показывает доходы и расходы вашей компании. После надписи Revenue следуют доходы от перевозки пассажиров, других грузов, от станционных строений, от индустрии и все прочие (премии, полученные за присоединение городов к вашей сети, дотации правительства и т.д.). Далее указаны расходы на содержание путей, локомотивов, вагонов, стоимость топлива, проценты с капитала, выплаченные дивиденды, зарплата (вам и менеджеру) и прочее (плата за получение кредитов, выпуск дополнительных акций и т.д.), а в самом низу - общая сумма. На левой странице приведены данные за все время существования компании, а на правой - за текущий год. Щелкая на надписи Next, можно просмотреть отчеты и за предыдущие годы.

Закладка Balance дает доступ к странице финансового состояния, которая делится на две части: имущество (Assets) и ответственность (Liabilities). В первой перечислены наличные средства и стоимость принадлежащих компании станционных строений, земли, путей, локомотивов и промышленных предприятий. А во второй приводится суммарный долг и общая стоимость компании (учтите, если вы делаете заем, сумма наличных денег увеличится, а вот состояние компании - нет).

Закладку Territories мы уже рассматривали, поэтому перейдем к последней закладке финансовых операций. На левой странице приводятся текущий процент по кредитам (то есть, какие проценты с вас возьмут, если вы будете занимать деньги в данный момент), кредитный рейтинг, текущая стоимость акций, сумма наличности на счету компании, средний процент по вкладам, годовой прирост капитала (свой капитал компании держит в банке, который выплачивает ей проценты), суммарный долг компании, усредненный процент по этому долгу, суммарная годовая выплата процентов за долг, общее количество акций компании, дивиденды на одну акцию, суммарные выплаты дивидендов. Ниже приведены суммарные доходы компании от финансовой деятельности, которые, грубо говоря, получаются, если из годового прироста капитала вычесть выплаты дивидендов и процентов по долгам.

На правой странице имеются средства, позволяющие производить финансовые операции. С получением кредитов и их выплатой мы уже разобрались, теперь посмотрим, что может дать выпуск дополнительных акций и их скупка. Выпускать дополнительные акции можно только в том случае, если суммарная цена существующих акций не превышает общей стоимости компании, причем делать это можно не чаще одного раза в год (не календарный год, а 12 месяцев). Продаете вы новые акции чуть ниже их текущей цены, а вырученные средства тут же оказываются на текущем счету. Рыночная цена всех акций при этом несколько снижается, но не надолго, если, конечно, дела компании идут успешно. Кроме того, увеличиваются и суммарные дивиденды, так что выпускать новые акции нужно с осторожностью. Напротив, скупка акций у мелких держателей повышает их стоимость и снижает затраты на дивиденды. Вообще, операции с акциями выгодны не столько компании, сколько вам в качестве держателя ее акций. С помощью подобных операций вы можете стать монопольным владельцем компании, повысить свои личные доходы и т.д.

Об установлении уровня дивидендов особенно говорить нечего, о покупке компаний уже было сказано, осталось упомянуть о процедуре банкротства. После проведения этой процедуры половина долгов компании списывается, цены на ее акции стремительно понижаются, а кредитный рейтинг падает до самого нижнего предела. Кроме того, наличный капитал на счету компании выставляется в ноль, независимо от того, положительным или отрицательным он был перед этим. Хотя таким образом можно получить мгновенную выгоду, злоупотреблять этой процедурой не стоит, впрочем, во многих миссиях она недоступна.

Урок 13.
Колониальная экономика

Место действия: Индия

Время действия: 1850 - 1890

Бронзовая медаль - до конца 1890 года проложить трассу от города Панаджи в княжестве Гоа до Пондишери и Дели и иметь при этом вложения в индийскую промышленность не менее 10 миллионов.

Серебряная медаль - дополнительно до конца 1880 года проложить дорогу в Калькутту.

Золотая медаль - дополнительно проложить дорогу в Кабул и при этом остаться единственной компанией в регионе.

Бонусы:

1. Удешевление строительства дорог на 20% и ранний доступ к паровозу 3-Truck Snay.

2. 100 тысяч и увеличение доброжелательности на 15%.

3. Снижение накладных расходов компании на 25% и повышение доброжелательности на 25%.

В этой миссии вам предлагается благородная задача противостоять британской колониальной экспансии в Индии, правда, делать это вы будете в интересах другого империалистического хищника - Франции. Лучше всего выбрать последний бонус, хотя



можно предпочесть и второй, ведь в этой миссии вас лишили возможности брать кредиты.

Для еще большего усложнения задачи авторы опять установили последовательное строительство дорог (новая линия может быть только продолжением старой), разделили права на строительство и эксплуатацию и раздробили территорию на множество государств. Миссия непростая, но как с ней справиться, вы уже должны представлять, практически все это вам уже встречалась. Мы же поговорим об особенностях колониальной экономики, с которой вам предстоит столкнуться.

Колониальная экономика в чистом виде характеризуется преобладанием добывающей промышленности и почти полным отсутствием перерабатывающей. Авторы данного сценария несколько отошли от классического понимания проблемы, и перерабатывающая промышленность в Индии есть, но вот ее расположение таково, что вам не избежать холостых пробегов. Кроме того, почти всю произведенную продукцию нужно доставлять в порты, которые производят только почту и продовольствие.

В условиях подобной экономики очень полезны бывают кольцевые маршруты. То есть конфигурация трассы представляет собой кольцо, на котором расположены, скажем, порт, город-1, хлопковая плантация, текстильная фабрика, город-2 и опять порт. Пустив поезд по кольцу, вы грузите в порту почту, в городе-1 меняете ее на пассажиров, на плантации добавляете хлопок, на фабрике грузите товары, в городе-2 перегружаете пассажиров и почту. Таким образом, в порт вы привозите товары, которые меняются на продовольствие, а пассажиры и почта едут до города-1. Если бы маршрут не был кольцевым, неизбежно возникал бы холостой пробег от города-1 до плантации или от города-2 до фабрики, а так его нет. Еще лучше провести трассу так, чтобы можно было пускать поезда навстречу друг другу, для этого в нашем случае нужно иметь плантации по обе стороны от фабрики.

В случае очень длинных маршрутов для перевозки сырья (например, бревен и опилок из Бирмы в Индию в нашем сценарии) проложить кольцевую трассу невозможно. Тогда, чтобы избежать холостых пробегов, нужно просто найти город неподалеку от источников древесины и что-то туда возить (пиломатериалы или просто пассажиров).

Урок 14. Вагоны

Место действия: Япония

Время действия: 1870 - 1899

Бронзовая медаль - до конца 1899 года соединить Токио, Ниигату, Нагойя и Сендай.

Серебряная медаль - дополнительно присоединить Саппоро и Киото.

Золотая медаль - дополнительно протянуть ветку до Кагошимы и перевезти 50 вагонов грузов в год.

Бонусы:

1. Паровоз 3-Truck Snay.

2. Дополнительные 50 тысяч стартового капитала.

3. Увеличение скорости составов на 10%.

В этой миссии вам предстоит совсем уж неблагодарная задача: поднять экономику Японии после революции Мейдзи, с тем, что бы она смогла победить в грядущей Русско-японской войне. В большинстве случаев стоит предпочесть второй бонус - дело в том, что начальный капитал у вас смехотворно мал (300 тысяч), и при некоторых вариантах размещения предприятий вы просто не сможете на эти деньги создать даже первую ветку.

Экономика Японии ориентирована на переработку импортных материалов, большая часть сырья в стране не производится или производится в недостаточном количестве. Поэтому на первый план выходят порты, которые производят железо, продовольствие и хлопок, а потребляют товары. Лучше всего первую ветку тянуть от порта через город и угольную шахту к сталелитейному заводу, но, скорее всего, это у вас не получится. Тогда соедините два города (например, Токио и Мазбаши), постройте в каждом по малой станции (на большие денег у вас не хватит), наладьте перевозку пассажиров, а уж потом потихоньку расширяйтесь.

Теперь поговорим о теме урока, т.е. о вагонах. То, какие вагоны для каких грузов нужны, понятно, но, кроме перевозимого груза, вагоны еще отличаются друг от друга базовой прибылью, максимальным сроком хранения (не вагона, конечно, а соответствующего груза) и весом. Нажав на экране формирования составов правую кнопку мыши на любом вагоне, можно увидеть его характеристику. Базовая прибыль примерно равна прибыли от перевозки одного вагона на расстояние в 300 миль, реальная прибыль может быть меньше или больше, в зависимости от скорости перевозки, потребностей станции назначения и т.д. Максимальный срок хранения груза на станции зависит только от характера груза, самые «скоропортящиеся» в данном сценарии - это почта и молоко (300 дней), а самые неприхотливые - разные пиломатериалы (до 1600 дней). Учтите, что это именно максимальный срок хранения, на самом деле грузы могут портиться и несколько раньше, в зависимости от местных условий. Соорудив на станции соответствующие хранилища, срок ожидания можно увеличить, но не более чем на 50%.



Для каждого вагона указан вес пустого и вес полного - и это, пожалуй, самые важные характеристики. Разность между весом пустого и груженого вагона для нас не важна, значение имеют только сами эти величины. Например, пустой пассажирский вагон весит 10 тонн, а груженый - 15, это значит, что состав будет идти практически с той же скоростью, независимо от того, загружен ли он полностью, или половина вагонов пустует. Для бревен же пустая платформа весит 5 тонн, а груженая - 25, следовательно, с пустыми платформами состав будет идти значительно быстрее. Какой из этого можно сделать вывод? Да очень простой: перегонов с порожними пассажирскими вагонами нужно избегать всеми силами (то есть лучше заставить состав ждать на станции полной загрузки), а для платформ с лесом порожние пробеги вполне допустимы.

Базовая прибыль и весовые характеристики вагонов с течением времени могут изменяться, например, приведенные нами веса пассажирского состава относятся к середине века, в конце же его пустой вагон весит 25 тонн, а груженый - 40. Естественно, что при этом меняется и базовая прибыль, но в разных сценариях она может быть разной и для одних и тех же вагонов.

Есть в игре и два типа вагонов, которые сами ничего не перевозят, но пользу могут принести немалую - это вагон-ресторан (Dining Car) и служебный вагон (Caboose Car). Первый увеличивает прибыль от перевозки пассажиров данным составом на 20%, а второй на 20% снижает возможность аварии и на 75% вероятность ограбления. Вагон-ресторан имеет смысл прицеплять к составу в тех случаях, когда больше грузить нечего. Если же есть возможность вместо него везти что-то еще, предварительно посчитайте, что вам даст большую прибыль (для этого перемножьте базовую прибыль от перевозки пассажиров на количество вагонов и поделите на пять). Если полученная величина больше, скажем, чем базовая прибыль от перевозки почты, цепляйте вагон-ресторан. Служебный вагон стоит цеплять к поездам дальнего следования, особенно на Диком Западе и на Балканах, но и в других случаях он может быть полезен.

Урок 15. Локомотивы

Место действия: Австралия

Время действия: 1917 - 1958

Бронзовая медаль - иметь личное состояние в 10 миллионов к концу 1958 года.

Серебряная медаль - то же, но к концу 1948 года.

Золотая медаль - то же, но к концу 1938 года.

Бонусы:

1. Ускорение оборота вагонов на 20%.

2. Увеличение дохода от перевозки пассажиров и почты на 15%.

3. Увеличение скорости локомотивов на 15%.

Теперь вам предстоит немного поработать в Австралии, причем над повышением собственного благосостояния. К 1917 году была построена средняя часть Транс-австралийской железной дороги, после чего строившая ее компания обанкротилась и все пути, постройки и т.д. были переданы во всеобщее пользование. Никаких привилегий для отдельных компаний на этой дороге нет, все могут гонять по ней поезда и пользоваться станциями на равных правах. Большого количества пассажиров в этой миссии не ожидается, так что полезность второго бонуса проблематична. А два остальных практически равнозначны, но мы советовали бы выбрать последний, он может быть очень полезен при больших расстояниях между станциями.

Вообще, о локомотивах можно рассказать очень много, но мы вынуждены ограничиться только тем, что непосредственно относится к нашей игре. Все же, сделаем небольшое отступление. Первые паровозы были четырехколесными, причем задние колеса у них были ведущие, а передние катились просто так. С ростом веса паровозов выяснилось, что четырех колес мало, при такой схеме нагрузка на рельсы оказывалась слишком велика. Стали делать шести-, восьмиколесные паровозы и т.д. Первое время ведущими оставались по-прежнему только два колеса, но инженеры быстро сообразили, что с увеличением числа ведущих колес увеличивается приемистость локомотива. Сделать все колеса ведущими не всегда возможно, поэтому появились поддерживающие (позади ведущих) и направляющие (перед ведущими) колеса. Вся эта механика отражается в так называемой колесной формуле, которая обычно входит в название паровоза, например, 4-6-2 Pacific имел 4 направляющих, 6 ведущих и 2 поддерживающих колеса.

Характеристики локомотивов можно увидеть на специальном экране при их покупке или замене. Колесная формула в нашей игре не имеет никакого значения, поэтому рассмотрим остальные характеристики. Прежде всего, это цена, эксплуатационные расходы и расходы на топливо. Значение этих показателей вполне понятно, скажем только, что низкие расходы на топливо и эксплуатацию во всех случаях важнее низкой цены. Далее указываются приемистость (Acceleration) и надежность (Reliability) локомотива. С надежностью все ясно, а приемистость указывает, насколько быстро локомотив разгоняется до максимальной скорости; обычно это не так уж важно, разве что только на маршрутах с короткими перегонами и множеством остановок.

В нижней части окна приведена таблица скорости состава с разным числом вагонов на разных уклонах, вот это и есть самые важные показатели. Понятно, что для составов, идущих преимущественно по ровной местности, важна первая строчка, а для эксплуатирующихся в горах - последняя. Кроме того, таблица приводится для вагонов определенного веса (который указан выше нее), и с помощью расположенных правее стрелок его можно менять. Если вы собираетесь использовать паровоз для пассажирского сообщения, установите вес вагона 30 тонн, для перевозки же зерна понадобятся вагоны в 40 тонн. При смешанных перевозках можно выставлять среднее значение веса вагона.

Итак, прежде чем приобретать локомотив, определитесь с его предназначением. Для пассажирских поездов всегда следует выбирать наиболее скоростной локомотив, поскольку пассажиры и почта весьма «скоропортящиеся» грузы, а, кроме того, пассажирские поезда далеко не всегда идут с полной загрузкой. Для товарных поездов можно выбирать более дешевые, но менее скоростные локомотивы, зато использовать их всегда с полной загрузкой.

Время от времени, во всех миссиях вы получали сообщение о том, что появился новый тип локомотива, - это значит, что стоит подумать об обновлении локомотивного парка. Когда и как это нужно делать? В нижней части экрана формирования составов можно увидеть характеристики локомотива, самыми главными из которых являются срок службы (Engine age) и вероятность аварии (Breakdown chance per year). Как вы понимаете, с увеличением срока эксплуатации повышается и вероятность аварии. К сожалению, пользоваться этим последним показателем не всегда удобно, ведь на него влияет и время последнего обслуживания, и нагрузка состава, и профиль трассы, поэтому посоветуем проверять вероятность аварии только на станциях, имеющих депо, причем во время разгрузки состава. Так вот, если вероятность аварии превышает 5 %, локомотив нужно менять. Но можно поступать и проще: не держать локомотивы в эксплуатации дольше 10-15 лет. Через десять лет локомотив стоит менять, если у вас есть более совершенная модель, а через пятнадцать - в любом случае. Иногда бывает полезно заменять и почти новые локомотивы, обычно это стоит делать для поездов дальнего следования.

Заменять паровозы на тепловозы или злектровозы нужно во всех случаях, но дайте паровозам выработать свой моторесурс (не забывайте и о том, что злектровозам нужны злектрифицированные дороги). Решая вопрос о замене локомотива, нужно обращать внимание и на показатели его рентабельности, приведенные на том же зкране.

Урок 16. Менеджеры

Место действия: Китай

Время действия: 1949 - 1972

Бронзовая медаль - довести стоимость компании до 10 миллионов до конца 1972 года.

Серебряная медаль - довести стоимость компании до 20 миллионов до конца 1967 года.

Золотая медаль - довести стоимость компании до 40 миллионов до конца 1962 года.

Бонусы:

1. Снижение стоимости содержания путей на 20%.
2. Повышение доходов от перевозки пассажиров и почты на 10%.
3. Повышение доходности станций на 20%.

Настала пора помочь нашим братьям китайцам наладить разрушенную войной и революцией зкономику. В зтой миссии вас зовут Мао Цзэдун, и вы управляете Народной Железнодорожной компанией. Никаких конкурентов, естественно, у вас нет (с большинством было покончено в ходе революции, а последний спрятался на острове Тайвань). Может показаться странным, что Верный последователь дела Ленина должен зарабатывать какие-то деньги, однако в зтой миссии деньги выступают в роли критерия оценки состояния китайской зкономики (между прочим, в начале миссии стоимость компании уже превышает 5 миллионов). Поскольку китайцев в Китае много, и все они любят куда-то ездить, посоветуем вам выбрать второй бонус, хотя и первый может пригодиться.

Экономика Китая в 1949 году уже достаточно развита, имеется множество добывающих и перерабатывающих предприятий, но все они очень мало связаны между собой. Железнодорожная сеть тоже имеется, но состоит из нескольких разрозненных участков, на некоторых из которых почему-то нет ни одной станции. Есть и один паровоз, устаревшего типа, правда.

Получить бронзовую медаль в зтой миссии совсем не сложно, достаточно достроить станции, проложить несколько дополнительных веток к угольным и железным шахтам и пустить нужное количество поездов. Потом можно вкладывать средства в промышленные предприятия и ждать наступления 1972 года. Несколько сложнее получить серебряную медаль, для зтого, как минимум, придется соединить все дороги в единую сеть. Ну а для получения золотой медали понадобится связать между собой почти все предприятия. Большую помощь в зтой миссии могут оказать менеджеры, так что поговорим о них.

С зтими персонажами мы встречались уже не раз, обычно они предлагались нам в качестве бонусов, только мы их не использовали. Наверняка вы обращали внимание на их бородатые и не очень бородатые физиономии на зкране состояния компании. Зайдите туда теперь - посмотрим, что же зто за типы и как извлечь из них пользу.

Под портретом Великого Кормчего в овальной рамке вы видите другой портрет, в квадратной рамке, - зто и есть текущий менеджер компании. Не надейтесь, что он будет что-то за вас делать, за чем-то следить и т.д. Его роль гораздо скромнее: он просто дает компании какие-то бонусы. Например, присутствие среди персонала компании Thomas Crampton увеличивает скорость всех локомотивов на 15%, снижает стоимость содержания путей на 10% и увеличивает приемистость локомотивов на те же 10%. Rudolf Diesel же увеличивает цену акций компании на 10% и увеличивает скорость поездов с изобретенным им двигателем (тепловозов) на 30%. Другие менеджеры дают еще какие-то бонусы, общее число которых довольно велико.

Менеджер в компании может быть только один, но в любой момент его можно поменять на другого. Для зтого щелкните на надписи View/Hire Other Manager внизу страницы, появится окошко с двумя менеджерами, из которых вам и придется выбирать. Подбор менеджеров, попадающих в зто окно, происходит в достаточной степени случайно, причем нанимать их можете не только вы, но и ваши конкуренты (когда они есть). При отсутствии же конкурентов ситуация в окне измениться, только если вы наймете кого-то.

По каким критериям следует выбирать менеджеров? В начале миссии, кода вам предстоит много строить, наилучшими являются менеджеры, удешевляющие строительство. Позднее может пригодиться менеджер, снижающий расходы на содержание путей или локомотивов. Поскольку в зтой миссии незачем заниматься биржевой игрой, нет нужды приглашать менеджера, как-то влияющего на биржу, а вот в четвертой или седьмой миссии он может здорово пригодиться. Тот же Рудольф Дизель почти бесполезен в прошлом веке, когда тепловозов в вашем распоряжении нет, а вот в следующей (семнадцатой) миссии с его помощью вы получите скорость тепловозов больше скорости злектровозов, и можно будет не спешить с злектрификацией ваших дорог.

Урок 17. Электрификация и модернизация дорог

Место действия: Австралия

Время действия: 1957 - 1982

Бронзовая медаль - до 1982 года иметь годовой доход компании 1 миллион три года подряд.

Серебряная медаль - выполнить предыдущую задачу до 1977 года.

Золотая медаль - все то же, но до 1972 года.

Бонусы:

1. Повышение кредитного рейтинга на один пункт.
2. Снижение стоимости локомотивов на 20%.
3. Снижение на 20% стоимости топлива для всех локомотивов.

В зтой миссии основной упор делается на модернизацию дорог и замену паровозов тепловозами и злектровозами. В начале миссии у вас есть довольно много путей, кроме того, на территории Австралии встречаются и бесхозные дороги, и вам предстоит все зто использовать. Поскольку потребуется покупать много локомотивов, есть смысл воспользоваться вторым бонусом.

Электрифицированные дороги могли встретиться вам ближе к концу некоторых американских миссий, но там можно было обойтись и без них, да и само появление злектровозов на рубеже прошлого и нынешнего века не совсем оправданно. В середине же века без злектрической тяги уже не обойтись. Для строительства злектрифицированной дороги достаточно в режиме строительства выбрать пиктограмму с изображением рельсов с молнией, и все новые дороги будут получать злектрические столбы. Можно злектрифицировать и существующие дороги, но вообще-то выгоднее сразу строить их такими.

Поговорим заодно и о модернизации дорог вообще. В игре существуют два типа дорог - одноколейные и двухколейные, три типа мостов - деревянные, каменные и железные, ну, и все зто может быть злектрифицированным или нет. Пропускная способность двухколейных дорог примерно в три раза выше, чем одноколейных, так что понятно, зачем они нужны. При движении по деревянным мостам составы должны снижать скорость на 40%, по железным - на 20%, и только по каменным они могут двигаться полным ходом. Кроме того, по деревянным мостам нельзя провести двухколейную дорогу. Заманчиво, конечно, делать сразу все дороги двухколейными, злектрифицированными и с каменными мостами, но вряд ли зто получится. В большинстве миссий поначалу вам доступны только деревянные мосты, так что приходится обходиться ими, но даже если сразу доступны каменные, может просто не хватить средств на их постройку (стоят они в три с лишним раза дороже). Однако мы все-таки посоветуем всегда строить каменные мосты и при первой возможности заменять ими деревянные. Железные мосты на четверть дешевле каменных, но снижение скорости на них довольно значительно, поэтому использовать их лучше всего на боковых ветках к добывающим предприятиям, да и то при недостатке средств.



Затраты на модернизацию дорог ниже, чем на постройку новых того же типа, но все же значительны (примерно 50-70%). Поэтому лучше сразу строить самые современные дороги. Например, если между двумя городами предполагается интенсивное движение, стройте двухколейную дорогу. Во всех случаях нужно прокладывать две колеи на узловых станциях и на некоторое расстояние в обе стороны от них (до первой развилки). Да и вообще на всех проходных станциях лучше иметь две колеи.

Урок 18. Выпускной экзамен

Место действия: Африка

Время действия: 1890 - 1930

Бронзовая медаль - построить дорогу Кейптаун - Каир и перевезти 8 вагонов груза до конца 1930 года.

Серебряная медаль - выполнить зту задачу до конца 1916 года.

Золотая медаль - выполнить зту задачу до конца 1902 года.

Бонусы:

1. Добавочные 70 тысяч и повышение кредитного рейтинга на 1 пункт.
2. Повышение дохода от перевозки пассажиров и ускорение оборота вагонов на 20%.
3. Увеличение скорости составов на 15%.

Эта сложная миссия как нельзя лучше подходит для проверки усвоенного материала, поэтому никаких советов по ее прохождению мы не дадим. Если вы внимательно изучили весь материал и добросовестно прошли предыдущие миссии, зти советы вам и не нужны, ну, а если нет, то они вам и не помогут. Итак, выпускной зкзамен начинается, удачи вам.

Chaos Mage

Fallout 2

"A rocket launcher gives me all the spiritual peace I need"
Chosen One

NB: Такие места, как Modoc, Redding, Broken Hills, New Reno и др. более мелкие являются опциональными, и основной квест игры может быть пройден без них. Сохраняйтесь часто (перед использованием скиллов и техники обязательно) и в разных слотах. Random encounters просто раздражают - важно иметь высокий PE и качать Outdoorsmen. Почти все проблемы в игре можно решить тремя способами - силой, уговорами или кражей. Я представил здесь те методы, которыми пользовался сам, исходя из особенностей моего персонажа, хотя ST 6+, AG 10 и Tag Small Guns полезно иметь любому.

Arroyo

Входите в Temple of Trials. Первую дверь можно открыть, используя скилл lockpick. Следующую - металлическую - следует взорвать. Стражника Cameron'а попробуйте либо уговорить пропустить вас, либо победите его в рукопашном бою, после чего не забудьте забрать оружие из сундука. Можно просто украсть у него ключ от выхода.

Вы прошли испытание. Теперь старейшина деревни посылает вас на поиски святого G.E.C.K (Retrieve the GECK for Arroyo). Для начала вы должны найти торговца Vic'а (Find Vic the Trader). Старейшина рассказывает вам о местоположении Klamath.

Пообщайтесь с жителями деревни. Один из них учит скиллу Melee, а другой - скиллу Unarmed. Лекарь Hakunin завсегда и забесплатно может вылечить вас, но сначала он попросит разобраться с хищными растениями в его саду (Kill the evil plants that infest Hakunin's garden). Из принесенных растений он в состоянии делать *healing powder*.

Вы можете заметить, что копье одного из стражников моста необычайно острое. Мупос согласится заострить ваше копье, но ему нужен кремень (Obtain flint to have Mynoc sharpen your spear). Его можно выменять на три *healing powder* или украсть у тетушки Marlis. Ваш брат Nagor попросит спасти его собаку Smoke (Rescue Nagor's dog, Smoke, from the wilds). Идите к северо-западному выходу Exit Grid. Собака находится в северной части зоны (100 XP). Попробуйте починить колодец (100 XP).

Klamath

Возьмите *Guns&Bullets*, *pipe gun* и *radio* в пустом домике Vic'а.

Поговорите в баре с Sulik. Стащите у него кожаную броню и кувалду. Он может пойти с вами, если вы заплатите его долг, либо после спасения Smiley.

Ardin Buckner в Buckminster House попросит вас найти ее мужа, пропавшего охотника Smiley (Rescue Smiley the Trapper). Тот находится в Toxic Caves. Для защиты от токсичных отходов каждый должен иметь по 2 пары резиновых сапог. На втором уровне лучше идти по нижнему краю. Возьмите Rad-X в шкафу. Возьмите Rad-Away в сейфе у лифта. Smiley прячется в дальнем конце второго уровня Toxic Caves. Открыть лифт можно, починив генератор и используя *electronic lockpick* (не mk II) на двери. Там нет ничего интересного, кроме робота-охранника и некоторого количества боеприпасов.

Проводите Smiley до выхода (1000XP). Возвращайтесь в город и поговорите со спасенным Smiley - он научит вас снимать шкурки с gecko (perk Gecko Skinning).

Поговорите с пьяницей о дешевой выпивке. Whiskey Bob наймет вас заправить вместо него самогонный аппарат (Refuel the still), находящийся в Hunting Grounds, за один день. Дрова лежат рядом с аппаратом. Об этом источнике алкоголя вы можете рассказать конкурирующему бармену.

Местный дурачок Torr попросит помочь ему в охране его стада (Guard the brahmin). Для выполнения этого задания необходимо убить всех скорпионов (250 XP). Стоящие неподалеку Daunten Brothers предложат вам украсть скот (Rustle the brahmin). Для этого пошлите Torr'а за подмогой. Впрочем, вы можете убить братьев для поднятия кармы.

Если брахмины все же были украдены, идите к разбитому vertibird и спасите Torr'а (Rescue Torr) от робота, охраняющего место катастрофы. Действуйте так: выстрел, перезарядка, отступление.

Один из охотников, Jeremy, даст вам ключ от северной части города (*Trapper town key*) и попросит решить проблему с крысами посредством убиения крысиного бога (Kill the rat god). Точно такой же ключ вы можете получить, покормив собаку. Крысиный бог находится в подземелье на втором уровне - это огромная говорящая крыса. На втором уровне крысиной пещеры поднимите пистолет и деньги (с трупа охотника). На третьем уровне подземелья взорвите дверь. В северной части города возьмите из разбитой машины *Fuel Cell Regulator*. John Sallivan в баре "Golden Gecko" потренирует вас в искусстве рукопашного боя. В Baths можно узнать, где находятся Den и Redding, а также заработать репутацию Gigolo ;).

Den

Хотите приобрести репутацию грабителя могил (Grave Digger)? Возьмите лопату, идите на кладбище и приступайте! Стоит ли это найденных шмоток, решать вам.

Вам надо достать $2000 и запчасти (*Fuel Cell Controller* в Gecko, *Fuel Cell Regulator* в Klamath), чтобы заполучить машину у Smitty (Get car part for Smitty). Хозяйка Mom's Dinner попросит отнести еду Smitty (Deliver a meal to Smitty for Mom), и он даст вам *stimpack* (150 XP). В Mom's Dinner разговорите Stacy о ее кошке (200 XP) и расспросите пьяницу Karl'а о призраках на его ферме.

Хозяйка казино, Rebecca, попросит взыскать долг с Fred'a (Collect money from Fred). Fred находится у выхода



в восточную часть города (200 XP). После этого Rebecca попросит отыскать книгу (Get book from Derek). Ее можно найти в одном из четырех мест восточной части города (300 XP).

Конкурирующий бармен из восточной части города сначала попросит выяснить, почему у Ребекки такое хорошее виски. Идете к ней, выпиваете и спрашиваете. Повторяете это до тех пор, пока она не скажет, что у нее есть дистиллятор (still). Он находится в подвале казино. Идете к тому бармену и обо всем рассказываете. Он предлагает разрушить дистиллятор (Sabotage Becky's still), но лучше уговорить бармена просто покупать спиртное у Ребекки.

В Slaver's Guild вы найдете Vic'a, который попросит выкупить его (Free Vic from his debt by getting his radio from his house in Klamath and paying Metzger). Отдайте ему радио, которое вы взяли в его доме в Klamath, и заплатите за него $1000. После этого он присоединится к вам, расскажет о том, где взял флягу, и вы узнаете координаты Vault City.

Поговорите с Lara, и она пошлет вас узнать, что хранится в церкви (Lara wants to know what is being guarded in the church). Сохраните игру перед разговором с Tyler'ом, скажите ему, что вы в городе для инспекции, и он пустит вас вовнутрь. Там хранятся компоненты наркотиков для New Reno. Далее Lara пошлет вас к Metzger'у за разрешением на войну банд (Get permission from Metzger for gang war). Получив разрешение, Lara захочет найти слабое место банды Tyler'a (Find weakness in Tyler's gang guarding the church). Поговорите с ним, и он расскажет о предстоящей попойке. Узнав это, вы можете поучаствовать в разборке (Help Lara attack Tyler's gang). Теперь у вас должно найтись $1000 для выкупа Vic'a.

В полночь в комнате рядом с гробом можно встретить призрак Анны. Она просит разыскать ее медальон (Return Anna's locket). Поговорите с Mom, а потом с продавцом наркотиков Joey (900 XP). Похороните останки Анны в ее могиле на кладбище (300+600 XP). Убив организатора краж, вы получите положительную карму.

Идите к Vault City...



Modoc

Farrel попросит очистить его огород от крыс (Farrel has a rodent problem in his garden. Remove the infestation) (300 XP) и найти золотые часы, в краже которых его обвиняют (Farrel wants you to find Cornelius's gold pocket watch. Find it and return it to Farrel). Эти же часы попросит найти и их владелец - Cornelius (Cornelius has lost his gold pocket watch. Find it and return it to him). Поговорите с ним о том, как он их потерял. Вам придется взорвать сортир рядом с "Bed and Breakfast" ;). Спуститесь вниз и установите бомбу на 3 минуты. Выбирайтесь наружу пережидать взрыв. После взрыва убейте огромную крысу и заберите часы в ее логове.

Кожевник Baltas попросит найти его сына, Jonny (Jonny is missing. Find him and bring him home to Balthas). Grishem может нанять вас охранять его брахминов от волков (250 XP+$1000-$100 за каждую убитую корову). Близкое знакомство с его сыном или дочерью может привести к свадьбе :)!

Можете попробовать вылечить больного брахмина. Спуститесь с помощью веревки в колодец и возьмите ружье, но не трогайте денег.

Поговорите с Jo в Trading Post. Он расскажет вам, что знает, где искать G.E.C.K! Цена этой информации - расследование таинственных событий на Ghost Farm (Something strange is happening at the farm northeast of Modoc. Investigate and report back to Jo).

Ghost Farm

Осмотрите одно из тел и убедитесь, что они не настоящие. Идите в хижину, и вы провалитесь под землю. Не проявляйте агрессии! Вы нашли примитивное убежище, в котором люди, называющие себя Slags, укрываются еще со времен Войны. Их лидер, Veiger, пошлет вас в Modoc с письмом (Deliver Slag message to Jo in Modoc). На берегу подземного озера вы найдете Jonny. Если вы правильно назовете имя его отца (Balthas), то он попросит отвести его домой (Jonny's in the Slag caves. Find a way to get Jonny back home to Balthas).

Перед уходом возьмите боеприпасы в шкафу слева. Лестница наверх расположена южнее комнаты Veiger'a.

Modoc

Отдайте письмо Jo. Он сомневается в чистоте намерений Slags (Jo is suspicious of the Slags. Find out about the dead bodies at the Ghost Farm and find out what happened to Karl). Расскажите, что тела на ферме не настоящие. Он пошлет вас на поиски Karl (за один месяц), но вы уже встречали его в Den! Расскажите об этом Jo, так вы предотвратите уничтожение жителей Ghost Farm (3500 XP)! К сожалению, он соврал о G.E.C.K и знает только о городе Gecko. Вернитесь на Ghost Farm, пого-



ворите с Veiger о Jonny, и он даст вам эскорт до Modoc (2500 XP).

Vault City

По дороге к городу убейте пару банд работорговцев (slavers) и возьмите у них *H&K CAWS*. В городе вы можете лицезреть результат работы GECK. Но вы узнаете, что люди умирают от радиационного отравления питьевой воды. Используйте Rad-Away на умирающем от радиации. Поговорите с продавцом брахминов (500 XP) - вы узнаете координаты множества мест на карте: Redding, New Reno, Broken Hills... Amanda попросит вас поговорить с офицером Barkus, чтобы он освободил ее мужа, Joshua (Rescue Amanda's husband, Joshua). Он сделает это за взятку, но есть и другие варианты (500 XP). Harry попросит вас достать плуг (Get a plow for Mr. Smith) - он продается в местном магазине.

Попасть во внутренний город можно несколькими способами. Если вы предстанете в *Vault jumpsuit* (сняв броню) перед Wallace, офицером, выдающим пропуска, то он даст вам *Day Pass*. Его помощник Skeev продает фальшивые удостоверения гражданства. Получив таковое, можно вернуть свои деньги шантажом или выдать Skeev'а начальнику. Это удостоверение позволит вам отовариваться на местном складе. Ремонтной мастерской заведует Valerie, дочь Vic'а. Она попросит достать для нее инструменты и гаечный ключ (Deliver pliers (tools) and a wrench to Valerie). Найдите куклу (*Mr. Nixon Doll*) для ребенка (она лежит рядом с баром), и он расскажет вам, где можно найти *wrench*. Инструменты же продаются во многих магазинах. На следующий день Dr. Valerie даст вам *Super Toolkit*. Поговорите с бывшим библиотекарем Kohl'ом о книгах, и он достанет для вас несколько экземпляров.

Lydia просит достать настоящий алкоголь (Deliver beer and booze (10 each) to Lydia), но он не должен быть радиоактивным. Принесите ей по 10 бутылок пива и другого спиртного.

Попробуйте починить AutoDoc в госпитале. Если поговорить с Thomas Moore (стоит на площади средней карты Vault City), можно получить задание на доставку портфеля в New Reno для Mr. Bishop (Deliver Moore's briefcase to Mr. Bishop in New Reno). Не требуйте денег за эту работу. А если вы ее не выполните, то Bishop больше не будет давать вам задания.

В доме Совета попытайтесь пройти тест для получения гражданства у Gregory. McClure расскажет вам, что второй G.E.C.K был отправлен в Vault 13. Первая Гражданка Lynette наймет вас "позаботиться" о реакторе в Gecko (Solve the Gecko powerplant problem).

Stark, шериф Vault City, дает вам задание осмотреть восемь секторов вокруг Gecko (Scout the eight sectors around Gecko and return to Stark). Достаточно их просто обойти, не заходя в locations. После успешного выполнения работы вы получаете новое задание - проехаться в NCR и обратно (Enter NCR and return to Stark). За это вы получите $500 и *Motion Sensor*.

Vault 8

Убежище №8 почти пусто - здесь всего три человека. Поговорите с помощницей доктора - если вы играете мужчиной, то у вас есть возможность разнообразить генофонд города (350 XP) ;) Dr. Troy поможет вам, при необходимости, очиститься от радиации. Он же попросит вас достать для него и пронести в город образец нового наркотика - Jet (Deliver a sample of jet to Dr. Troy); проще всего отдать все наркотики NPC, которых не обыскивают при входе. Имея образец, он через два месяца сможет разработать противоядие. Спуститесь на Level 3. В центральном компьютере хранятся координаты Vault 15. Идите на Level 2. Застрявшие двери можно вскрыть, имея ST 7+ и *crowbar*. Здесь вы найдете такие важные вещи, как *Voice Recognition Module* и *Green Memory Module: Strength*.

Попробуйте починить вентиляцию - получите несколько энергетических ячеек. Ассистентку доктора можно уговорить покинуть Vault City (300 XP). В центральном компьютере Vault 8 можно сделать upgrade PIPboy и поучиться у обучающего компьютера. Если ваш Doctor skill > 80% , поработайте с медицинским компьютером в Vault 8, потом идите к доктору и получайте perk VaultCity Training.

Gecko

Это место радиоактивно! Примите Rad-X. У Ghouls свои проблемы - барахлит реактор. Harold (тот самый) попросит отремонтировать реактор (Repair the powerplant). Для этого нужно достать *Hydroelectric Magnetosphere* в Vault City. Вернитесь в Vault City и поговорите с McClure в здании Совета. Он пошлет вас на склад к Randal за *Hydroelectric Magnetosphere*. Идите в Gecko к реактору. Желтую карточку доступа можно украсть у охранников. Красная хранится в одном из шкафов в "желтом" секторе. Через сетевой терминал можно поговорить с Enclave (коды доступа - 3, 1, 2), вызвав на себя их патруль. С этого же терминала программируется робот (коды доступа - 2, 3, 1). Программа должна быть следующей (названия планет в обратном порядке):

1) Plutonium Gamma Shield
2) Neptunium Impeller
3) Uranium Rod Driver
4) Saturn-class Capacitor
5) Jupiter Wave Compiler

Последней командой будет отключение охлаждения для взрыва реактора (550 XP) или его починка при помощи *Hydroelectric Magnetosphere* (4500 XP). Все хорошо, но не совсем. Festus попросит вас оптимизировать реактор (Optimize the powerplant) и даст вам *holodisk* с данными. Для решения этой задачи вам надо подключить диск к компьютеру в Vault 8 и затем, вернув его в Gecko, подключить к компьютеру, управляющему реактором.

Поговорите с механиком на свалке, и он предложит обменять *Fuel Cell Controller* на *Super Toolkit* (Get super repair kit for Skeeter). После этого Skeeter попросит достать для него *3-step plasma transformer* (Get 3-step plasma transformer for Skeeter). Возьмите *request form* из стола Harold'а

Special encounters

Crashed whale - намек на эпизод из "Руководства для путешествующих по Галактике автостопом".

Federation shuttle - шаттл из Star Trek. Несколько штук *Hyro* на трупах.

Tin woodsmen - заржавевший Железный Дровосек дает 150 MFC за помощь - он не может дотянуться до масленки.

Cafe of Broken Dreams - здесь персонажи из Fallout I спорят о своем... И здесь к вам может присоединиться Dogmeat (!), если вы предстанете перед ним в Vault 13 jumpsuit ;) .

Bridge of Death - ответьте в на третий вопрос вопросом - 500 XP и "получите" Bridgekeeper's robe, по характеристикам - аналог Combat armor, но в два раза легче. Намек на "Monty Piton and Holy Grail".

Guardian of Forever - путешествие во времени в Fallout I: *Solar Scorcher* в хранилище и 1000 XP за поломку Water Chip ;) .

King Arthur's Knights - паладины из Brotherhood of Steel, ищущие Holy Hand Grenade of Antioch. Намек на "Monty Piton and Holy Grail".

Unwashed Villagers & Spammer - показывает отношение авторов игры к спаммерам: "Join us, Chosen One!" ;). Возьмите 6 *stimpack* в шкафчике.

Head - дает камень: временно +1 ST и +50% DR.

Pariahs Dog - вы становитесь Jinxed, пока не убьете эту псину.

Mad Brahmin - взрывающиеся коровы!

Karma	
1000 или больше	Savior
от 500 до 750	Guardian
от 250 до 500	Shield
от -250 до 250	Wanderer
от -500 до -250	Betrayer
от -750 до -500	Sword
от -1000 до -750	Scourge
-1000 или меньше	Demon

и отнесите к Jeremy. Он даст вам это устройство.

Percy попросит вас найти Woody в Den (Find Woody the ghoul for Percy. Try the Den).

В северной части Gecko junkyard есть люк, пройдя через который, вы можете найти еще одного rat god. Но не убивайте его, а поболтайте с ним.

Raiders

Их логово находится между Vault City и Broken Hills. Соберите три собачьи бирки и открывайте сейф. Осторожно, он заминирован (500 XP)! Там лежит записная книжка для Vault City. Уничтожение рейдеров обезопасит Vault City (2000 XP).

Vault City

Скажите Lynette об уничтожении рейдеров (1000 XP). Покажите ей записную книжку, объясняющую причину нападений (1000 XP).

Когда вы попадете в New Reno, возьмите из сейфа Bishop'a (верхний из 3 сейфов) *holodisk* о тайных связях его с NCR. Причем диск можно и украсть. Идите к Lynette, и она даст задание доставить диск к Westin в NCR (Deliver Lynette's holodisk to Westin in NCR). Он живет в части города за защитным полем. Поговорите с охранником и скажите, что вы по делу. После этого Westin даст *holodisk* для Lynette (Deliver Westin's holodisk to Lynette in Vault City). Она скажет, что с вашей помощью расстроены гнусные планы NCR. Кроме того, по приказу Lynette в хранилище выдают *H&K G11*.

Den

Теперь у вас есть все необходимое для машины и первого ее усовершенствования! Поговорите с Karl и скажите, чтобы он возвращался домой (Go to the Den and tell Karl it's alright to come back home). Можете убить Metzger'a (1500 XP), уничтожить Slaver's Guild и освободить рабов (1250 XP) - получите $1000 от Ребекки. Стоит поближе посмотреть на "мумию фараона" - это и есть Woody.

Broken Hills

Старый супермутант Marcus, шериф города, пойдет с вами путешествовать, если вы разберетесь со всеми проблемами в городе, где наблюдается скрытое противостояние людей и мутантов. Вы можете выбрать, кого поддерживать.

Здесь пропадают люди (Find the missing people for Marcus). Один из местных жителей, Dan, попросит найти его пропавшую жену. Спуститесь в подземелье. Перебив giant ants, вы найдете трупы. Возьмите письмо с трупа женщины (это ее вас просили найти), оно проливает свет на конфронтацию людей и мутантов.

NPC	Где	Кто	Skill	Что нужно
Sulik	Klamath	Human	Outdoorsmen	$350
Vic	Den	Human	Repair	Radio+$1000
муж/жена	Modoc	Human		Свадьба ;)
Cassidy	Vault City	Human	Small Guns	-
Lenny	Gecko	Ghoul	Doctor	-
Markus	Broken Hills	Super Mutant	Big guns	Quests
Myron	New Reno	Human	Science	-
CyberDog	NCR	Cybernetic Dog	Unarmed	Quest
Goris	Vault 13	Death Claw	Unarmed	-
Robobrain	Sierra Army Depot	Robot		MedGel, Brain, Motivator
K9	Navarro	Cybernetic Dog	Unarmed	K9 motivator
Xarn	Navarro	Death Claw	Unarmed?	-
Dogmeat	Cafe of Broken Dreams	Dog	Unarmed	Снять броню

Примечание: NPC Xarn нельзя контролировать.

Eric попросит перенаправить больше энергии в его дом (Divert more electrical power to Eric's home). Это можно сделать, уговорив Bryan'a, оператора станции. Если вы победите Francis'a в армреслинге (Beat Francis at armwrestling), то он подарит вам *Power Fist*. Один из ghoul обменяет ваш журнал "Cat's Paw" на информацию о местоположении сундука с сокровищами.

Победите разумного скорпиона в тестах на AG, PE и IN, и получите 500 XP за каждую победу. Пересадите разумное растение, и оно расскажет, как пройти тест на интеллект. Для прохождения теста на зрение можно украсть у скорпиона очки.

На второй карте супермутант просит починить очиститель воздуха в шахте (Fix the mine's air purifier) и посылает вас к Renesco в New Reno, который продает запчасть (при попытке поторговаться цена возрастает!). Вернувшись в Broken Hills, спускайтесь в шахту. Если у вас еще нет *power armor*, то, употребляя стимпаки (суперстимпаки), идите к air purifier, который надо исправить. Кстати, в шахте есть "тайная" пещера с уснувшим летчиком и неочищенной рудой.

Если вы приняли сторону заговорщиков против мутантов, то освободите двоих из них из тюрьмы (Break Manson and Franc out of prison) и взорвите воздухоочиститель в шахте (Blow up the mine's air purifier).

New Reno

Когда вы в первый раз приезжаете в New Reno, то, собравшись уезжать, обнаруживаете пропажу машины. Ее необходимо вернуть (Recover your stolen car)! Есть два варианта. Самый простой - вы можете заметить следы шин и дойти по ним до гаража. Поговорив с механиками, вы узнаете, что за вашей машиной их послал Bishop. Убиваете хозяина и уезжаете. Вариант второй - гараж можно найти, расспросив мальчика возле борделя.

Приходите с журналом Cat's Paw в inventory к хозяйке борделя. Получаете квест (Deliver ten Cat's Paw magazines to Miss Kitty) найти 10 таких журналов. За это получаете специальное издание журнала Cat's Paw со статьей про Energy Weapon (+10 к скиллу energy weapon).

В оружейном магазине в West End продается *Voice Recognition Module* и выполняется upgrade разнообразного оружия. В подвале этого магазина upgrade еще более разнообразного оружия выполняется бесплатно ;). Поговорив в городе, вы узнаете, что в семье Salvatore носят лазерное оружие. У торговца оружием Eldridge спрашиваете, нет ли у него *laser pistol*, но он сам просит достать ему такой (Deliver a laser pistol to Eldridge). Находите пистолет (ближайший - в шкафу у Salvatore), отдаете заказчику и получаете награду.

В West End вы можете найти пьяницу священника, который будет снабжать вас информацией за выпивку.

Торговец наркотиками Jimmy J (на южной части второй улицы) расскажет вам о создателе Jet, Myron'e, и о том, где его искать, - в Stables.

На порностудии вы можете сняться в фильме и получить karmic trait Porn Star, но после этого Mr. Salvatore не будет говорить с вами.

В Jungle Gym на второй улице поговорите со Stuart'ом об участии в боксерском матче. Если вы победите трех соперников, то приобретете karmic trait Prize Fighter. Осторожно! Здесь вам могут откусить ухо (-1 CH), и игра может зависнуть во время матча (v1.0 Official bug).

Неогнестрельное и метательное оружие

Название	ST	Амуниция	Вред	Дальность	Метать	Вес	Примечание
Wrench	3	-	3-8	-	-	4	
Crowbar	5	-	3-12	-	-	5	Инструмент взлома
Sledgehammer	6	-	4-11	2	-	12	
Super Sledge	5	-	18-41	2	-	12	
Boxing Gloves	-	-	-	-	-	-	
Plated Box Gloves	-	-	2-18	-	-	10	
Spiked Knuckles	1	-	4-15	-	-	1	
Brass Knuckles	1	-	2-8	-	-	1	
Power Fist	1	25sec	12-27	-	-	7	
Mega Power Fist	1	25sec	20-43	-	-	7	
Ripper	4	30sec	15-33	-	-	2	
Cattle Prod	4	20sec	12-21	-	-	3	
Flare	-	-	1-1	15	Только	1	Свет
Plant Spike	-	-	1-2	8	Только	-	
Grenade(Frag)	3	1	20-35	15	Только	1	
Grenade(Plasma)	4	1	40-90	15	Только	1	
Grenade(Pulse)	4	1	100-150	15	Только	1	против Cyber
Molotov	3	1	9-20	12	Только	1	

Этот самый большой маленький город напоминает Чикаго времен расцвета гангстеров. Здесь вы можете присоединиться к одной из четырех мафиозных семей. Разговаривать с главами семей нужно, убрав оружие из рук и оставив вашу команду вне их резиденций. Три выполненных задания какой-либо из семей дает вам статус Made Man у этой мафиозной организации. После чего, разумеется, уже нельзя стать членом других мафиозных семей.

Семья WRIGHT

Приходите к главе семьи Wright (пройдя цепочку Chris Wright - Keith Wright - boss Orville Wright). Говорите с ним и получаете задание - расследовать смерть Richard'a Wright'a, - а также список подозреваемых (Find out who was responsible for Richard Wright's overdose - Suspect: Jagged Jimmy J/Suspect: Jules/Suspect: Lil' Jesus Mordino/Suspect: Renesco).

Порядок расследования таков. Говорите с Keith и идете осматривать комнату покойного Ritchie. Находите пустой контейнер из-под Jet. Относите его к Jimmy J, который определяет, что контейнер был отравлен. Keith называет вам место, где похоронен Ritchie. Идете на Golgotha и "осматриваете могилу". Skill Doctor поможет вам удостовериться в факте отравления. Идете к Renesco, и тот признается,



что Salvatore приказал ему отравить Jet для "особого" клиента. Возвращаетесь с отчетом к Orville Wright (2000 XP) и получаете задание устранить Salvatore. Wright называет вам местоположение Sierra Army Depot и дает новое задание: войти на военную базу (Find a way into the Sierra Army Base). Идете туда и уничтожаете турели. Находите снаряд (большой и тяжелый). Заряжаете пушку. Стреляете. Появляется вход. Отключаете основные генераторы. Входите и выходите, возвращаетесь с докладом. Теперь вы - член семьи Wright.

Расскажите жене Wright, сглаживая углы и смягчая выражения, что ее муж - алкогольный воротила. Она не верит, а вы предложите ей сходить на train station и проверить. Она говорит, что встретится с вами следующим утром около церкви (в коммерческом квартале). При встрече она попросит уничтожить дистиллятор (Bust up Wright's still beneath the train station).

Семья MORDINO

Идите в Desperado Casino, поговорите на первом этаже с Little Jesus Mordino, тот отправит вас наверх к папаше. Вежливо справьтесь о работе. Jesus даст ее - просто сходить и передать чемодан в Stables (Deliver Big Jesus's package to Ramirez at the Stables). Там вы можете попробовать уговорить охранников пропустить вас к Myron'у, либо попросите карточку доступа у Marjorie Reed. Поговорите с Myron'ом (в разговоре усомнитесь, что он создал Jet), и он присоединится к вашей команде.

Второе задание тоже простое: забрать деньги (Collect tribute from the Corsican Brothers). Идите на студию порнофильмов Golden Globes, скажите, что вы от Mordino и возьмите деньги.

Третье задание - устранение главного Salvatore (Assassinate Boss Salvatore for Big Jesus Mordino).

Семья SALVATORE

Mr. Salvatore предлагает найти Pretty Boy Lloyd, вернуть украденные деньги и... проучить его (Track down Pretty Boy Lloyd, recover the stolen money, and make an... example of him). Идете в подвал Desperado Casino (на карте, где стоит ваша машина). Видите Pretty Boy Lloyd. Идете с ним за пределы города - на Golgotha. Заставляете его рыть могилу. Внизу берете деньги из сундука. Убиваете Lloyd'a. Возвращаетесь к заказчику. Выполнение этого квеста может вызвать ошибку в программе (v1.0 Official bug). В подземелье спускайтесь в одиночку, без NPC!

Далее, Salvatore предлагает собрать дань с Renesco (Go visit Renesco the Rocketman and collect Mr. Salvatore's tribute of $1000). Заплатите его долг, и он откроет вам счет на свои товары.

Salvatore имеет тайные связи с Enclave. Вы должны охранять одну из таких встреч (Help guard a secret transaction taking place in the desert).

Семья BISHOP

Семья Bishop базируется в Shark Club, в подвале которого можно найти "усиленные" боксерские перчатки. Отдайте Mr. Bishop'у портфель из Vault City от Thomas Moore. После этого вас пошлют в NCR устроить "несчастный случай" Westlin'у (Assassinate Westin in NCR without making it look like a murder). Для этого возьмите яд в шкафу у доктора. Третьим заданием будет устранение Vice President'a NCR Carlson'a (Murder Carlson in NCR).

Переспите с женой Bishop'a - получите доступ на третий этаж и upgrade для PIPboy. В сейфе Bishop'a лежит карта лагеря Рейдеров.

Sierra Army Depot

Возьмите с собой лишь самое необходимое. Вам еще понадобится пустое место для того, чтобы унести все, что вы здесь найдете ;).

Компьютеры на каждом уровне должны получить код безопасности или быть взломаны. Три неудачные попытки repair источников силового поля включают тревогу.

Лифты открываются сканерами сетчатки глаз. Неподходящий глаз вызывает тревогу. *Dixon's eye* дает доступ с первого уровня на второй и третий. Служебный лифт можно открыть только электронной отмычкой. *General Clifton's eye* (из сейфа на третьем уровне) дает доступ на четвертый уровень. Этот же глаз даст возможность подняться с нижних на верхние уровни комплекса.

В столе у входа вы найдете код к компьютеру, отключающему поля на первом уровне. Медицинские средства можно найти в сейфах в южной части первого уровня. Обязательно найдите *Yellow Memory Module: Endurance.*

На втором уровне вы обнаружите разнообразное высокотехнологическое оружие (включая *plasma rifle*) и броню. Опасайтесь ловушек. В южной части

Боеприпасы

(с указанием модификаторов класса защиты (AC), поглощаемого повреждения (DR) и коэффициента наносимого вреда)

Название	AC mod.	DR mod.	Damage mod.
10mm JHP	0	25	2/1
10mm AP	0	-25	1/2
12mm ShotGun	-10	0	1/1
.45 Caliber	0	0	1/1
14mm AP	0	-50	1/2
.44 Magnum JHP	0	50	2/1
.44 Magnum FMJ	0	-20	1/1
.223 FMJ	-20	-20	1/1
5mm AP	0	-35	1/2
2mm EC	-30	-20	3/2
4,7mm Cas	-5	-10	3/2
HN Needle	-10	0	1/1
HN AP Needle	-10	0	2/1
Flamer Fuel	-20	25	1/1
Small Energy Cells	-	-	-
Micro Fusion Cells	-	-	-

уровня прочтите при помощи терминала сообщение из электронной почты, и вирус, скрывающийся в нем, отключит охранный компьютер этого уровня.

На третьем уровне находится SkyNet. По северному коридору идите к robobrain terminal. Вам нужно найти *мозг, med gel* и *motivator,* чтобы собрать NPC.

Идите на четвертый уровень. Здесь вы можете найти *Red Rider LE BB Gun. Med gel* лежит на полу возле organ extractor terminal. При помощи этой машины вы можете удалить мозг у одного из ваших NPC и *существенно* снизить карму. В северной части уровня расположено биохранилище, где вы должны выбрать правильный мозг. *Motivator* может быть найден в одном из разрушенных robobrain. Для сборки робота надо иметь Science 120+.

Redding

Город вырос вокруг золотодобывающих шахт. За него идет тайная борьба между New Reno, NCR и Vault City. Вы можете склонить баланс сил в ту или иную сторону. В городе три шахты: Wanamingo (Ascorti примет сторону сильнейшей из сторон), Morningstar (Dangerous Dan McGrew на стороне New Reno) и Kokoweef (Marge LeBarge на стороне NCR). Doc Johnson работает на Vault City. Информацию о политической обстановке в городе вы можете узнать у владелицы Malamute Saloon.

Для этого вы должны найти excavator chip в заброшенной шахте с пришельцами wanamingo (Find the excavator chip) и отдать его одному из представителей противоборствующих политических сил.

Купите шахту Wanamingo у мэра. Чтобы попасть в шахту, почините генератор. Спустившись на лифте, вы попадаете прямо в гнездо пришельцев (*"Kill'em! Kill'em all!"*). В шахте вы найдете два excavator chip - один в машине, а второй - рядом. Впрочем, вам нужен только один. В подземелье можно попасть через разрытую могилу на кладбище. После уничтожения пришельцев продайте шахту.

Поговорите с шерифом - он даст вам шерифскую звезду и пошлет разбираться с местными проблемами.

Для начала он отправит вас выселить Widow Rooney, но вы можете помочь ей, заплатив ее долг.

Кто обидел шлюху (Find out who cut the whore)? В Malamute Saloon узнаете у управляющего Lou, что это сделал один из шахтеров. Идете к шахтам, внутри Morningstar Mine находите его и сажаете в тюрьму.

Идете в бар и пытаетесь разрешить ссору (Break up the bar brawl). Говорите с женщиной. Пытаетесь успокоить. Если speech и CH невелики, то сажаете в тюрьму обоих.

Последнее задание: устранение главаря банды (Kill Frog Morton). Идете на карту с заброшенной шахтой. Встречаете там банду. Всех убивать не обязательно, главное - Frog Morton. Шериф после этого с ухмылкой говорит о том, что у этого Morton есть еще три старших брата. Потом вы встретите всех трех с их бандами в random encounters.



Vault 15

Поговорите с Rebecca, и она попросит найти ее дочь, Chrissy (Rescue Chrissy). Поговорите с Dalia, и она пропустит вас в восточную часть. Убейте охранника Phil'a или уговорите его отдать ключ. Откройте камеру и отведите Chrissy домой (2500 XP). Zeke даст вам кодовую карту от входа в Vault 15. Идите на Level 3. Убейте Darion'a (Kill Darion) - он единственный оставшийся в живых член банды Khans - завершите труд вашего предка! (6000 XP). Возьмите Computer parts в хранилище. Можете перебить всю банду New Khans. Получите *holodisk* из компьютера Darion'a с информацией о шпионе (*F.*) в NCR. Zeke попросит вас заключить сделку с NCR (Complete Deal with NCR). Компьютер в библиотеке содержит координаты Vault 13.

Легкое огнестрельное оружие

Название	Сила	Амуниция	Вред	Дальность	Очередь	Вес	Upgrade
BB Gun	3	100 BB's	1-3	22	-	5	-
Pipe Rifle	5	1x10mm	5-12	20	-	10	-
10mm Pistol	3	12x10mm	5-12	25	-	3	-
10mm SMG	4	30x10mm	5-12	25	+	5	-
HK P90c	4	24x10mm	12-16	30	+	8	-
ShotGun	4	2x12	12-22	14	-	-	-
Sawed-off ShotGun	4	2x12	12-24	7	-	4	-
Combat ShotGun	5	12x12	15-25	22	+	12	-
H&K CAWS	6	10x12	15-25	30	+	5	-
Pancor Jackhammer	5	10x12	18-29	35	+	12	-
Magnum .44	5	6x.44	12-18	15	-	5	Loader
Magnum.44 (Loader)	5	6x.44	12-18	20	-	5	-
Desert Eagle .44	4	8x.44	10-16	25	-	8	Magazine
Desert Eagle (Exp)	4	20x.44	10-16	25	-	4	-
14mm Pistol	4	6x14mm	12-22	24	-	4	-
9mm Mouser	3	3x9mm	5-10	22	-	3	-
Assault Rifle	5	24x5mm	8-16	45	+	7	Magazine
Assault Rfl (Mag)	5	100x5mm	8-16	45	+	8	-
XL70E3	5	20x5mm	12-19	35	+	9	-
FN FAL	5	20x7.62	9-18	35	+	9	Night
FN FAL (Night S)	5	20x7.62	9-18	35	+	10	-
Hunting Rifle	5	10x.223	8-20	40	-	9	Scope
Scoped Hunt Rifle	5	10x.223	8-20	40	-	11	-
.223 Pistol	5	5x.223	20-30	30	-	5	-
Sniper Rifle	5	6x223	14-34	50	-	8	-
Tommy Gun	6	50x.45	3-20	32	+	7	-
M3A1 "Grease Gun"	4	30x.45	10-20	20	+	7	-
H&K G11	5	50x4.7	10-20	35	+	8	Scope
H&K G11E	6	50x4.7	13-23	40	+	8	-
Needler	3	10xNeedles	12-24	24	-	4	-
PPK12 Gauss Pistol	4	12x2mm	22-32	50	-	5	-
M72 Gauss Rifle	6	20x2mm	32-43	50	-	9	-

Тяжелое огнестрельное оружие

Название	Сила	Амуниция	Вред	Дальность	Очередь	Вес	Upgrade
Rocket Launcher	6	1xRocket	35-100	40	-	15	-
Flamer	6	5xFuel	45-90	5	Только	18	Improved
Improved Flamer	6	10xFuel	45-90	5	Только	19	-
M60	7	50x7.62	18-26	35	Только	23	-
Bazar	6	30x.223	25-35	35	Только	20	-
Minigun	7	120x5mm	7-11	35	Только	28	-
Avenger	7	120x5mm	10-14	40	Только	28	-
Vindicator	7	100x4.7	14-19	30	Только	28	-

Энергетическое оружие

Название	Сила	Амуниция	Вред	Дальность	Очередь	Вес	Upgrade
Laser Pistol	3	12xSEC	10-22	35	-	4	Magneto
Magneto-Laser Pistol	3	12xSEC	10-22	35	-	4	-
Laser Rifle	6	12xMFC	25-50	45	-	12	Ext
Laser Rifle (Ext)	6	20xMFC	25-50	50	-	12	-
Gatling Laser	6	30xMFC	20-40	40	Только	24	-
Solar Scorcher	3	Special	20-60	20	-	5	-
Plasma Pistol	4	16xSEC	15-35	20	-	4	Ext
Plasma Pistol (Ext)	4	32xSEC	15-35	20	-	5	-
Plasma Rifle	6	10xMFC	30-65	25	-	12	Turbo
Turbo Plasma Rifle	6	10xMFC	35-70	35	-	14	-
YK32 Pulse Pistol	3	5xSEC	32-46	15	-	5	-
YK42B Pulse Rifle	3	10xMFC	54-78	30	-	9	-

Броня (защита от разных типов воздействия)

Название	AC	Norm	Laser	Fire	Plasm	Expld	Вес
Robes	5	0/70	0/25	0/10	0/10	0/20	10
Bridge Keeper's Robes	20	5/40	8/60	4/30	4/50	6/40	10
Leather Jacket	8	0/70	0/25	0/10	0/10	0/20	5
Combat Leather Jacket	18	2/80	0/20	2/25	0/10	0/20	7
Leather Armor	15	2/25	0/20	0/20	0/10	0/20	8
Leather Armor Mark II	20	3/75	1/20	1/25	1/10	1/25	10
Combat Armor	20	5/40	8/60	4/30	4/50	6/40	20
Combat Armor Mark II	25	6/90	9/65	5/35	5/50	9/45	25
Brotherhood Armor	20	8/90	8/70	7/50	7/60	8/40	25
Metal Armor	10	4/30	6/75	4/10	4/20	4/25	35
Metal Armor Mark II	15	4/85	7/80	4/15	4/25	4/30	35
Tesla Armor	15	4/20	19/90	4/10	10/80	4/20	35
Power Armor (ST+3)	25	12/40	18/80	12/60	10/40	20/50	42
Advanced Power Armor (ST+4)	30	15/55	19/90	16/70	15/60	20/65	45

New California Republic

Торговец оружием Buster может присоединить оптический прицел к *Hunting Rifle*. Ratch делает upgrade скорости вашей машины за $1000.

Перед входом в ворота уберите оружие и попросите о том же всех NPC.

Отдайте holodisk из Vault 15 помощнику Tandi (Give Spy Holodisk to authority) (4000 XP). Шпионом оказался Feargus, другой помощник Tandi. Поговорите с Tandi о задании (Retrive Parts / Gain Access to Vault 15). Оказывается, вы его уже выполнили (5000 XP)!

Mira, севернее входа во вторую карту NCR, просит остановить сумасшедшего полисмена с бомбой ("Take care of Officer Jack" for Mira), собирающегося взорвать генератор. Для этого нужно иметь хороший speech. Если не получится, пристрелите его. Если взрыв все-таки произойдет, то почините генератор.

Поговорите с ученым на второй карте в NCR про его исследования, и он даст вам задание проверить их на практике (Test mutagenic serum on a super-mutant. Try Broken Hills). Возьмите шприц с зеленой жидкостью. Вкалываете в любого супермутанта - тот при этом лужицей стекает на землю. По возвращении получаете механическую собаку (Cybernetic Dog). Возьмите чертежи K9.

Работорговец наймет вас добыть карту с указанием местоположения базы Ranger'ов (Get the map from the NCR Rangers, for Vortis the slaver). Она хранится в доме Elise.

Elise, глава Ranger'ов NCR, попросит вас освободить рабов (Free the slaves in the slave pen, for the Rangers). Убейте рабовладельцев. Откройте двери терминалами (3000 XP). Вернитесь к Elise - и получите значок рейнджера.

Охранник миссии Brotherhood of Steel направит вас в San Francisco. Местный Hubologist может помочь вам достичь уровня просвещенности AHS-1 (+2 LK) и получить задание на отправку его бумаг в San Francisco (Deliver Hubologist's field report to AHS-9 in San Francisco). На первой карте ночью в комнате рядом с Rawhide Bar можно получить у Merk заказ на его убийство (Kill Hubologist in NCR for Merk). Это легкий способ снизить себе LK ;(.

Задание (Retrive papers from Dr. Henry) вы получите у Merk'a, если согласитесь на бой без правил с супермутантом Lenny. Необходимые бумаги вы найдете в шкафу у Dr. Henry. Merk может продать вам диск с ложными координатами Vault 13.

Westin живет за западными воротами. Если вы получили задание убить Westin'a, то он заплатит вам за убийство Bishop'a (Eliminate Mr. Bishop).

Вас могут нанять на охрану караванов (Complete brahmin drive). Наймитесь приглядывать за стадом (Stop brahmin raids). Когда появятся deathclaw, поговорите с ними, и они отведут вас в Vault 13.

Vault 13

Итак, вы в легендарном Vault 13 (2000 XP), и здесь вас ждет потрясение - разумные deathclaw! Поговорите с их лидером - Gruthar. Он отправит вас поговорить с Goris (Talk to Goris) и попросит починить центральный компьютер (Fix the Vault 13 computer). Для этого нужно заменить *Voice Recognition Module* на новый из Vault 8 или New Reno (5000 XP). В благодарность за это вы можете взять G.E.C.K в хранилище на Level 3 (4000 XP). Там же хранятся *NavCom parts*, *Combat armor* и многое другое. Поговорите с Goris в библиотеке, и он пойдет путешествовать с вами. Вы узнаете, что люди из Enclave генетически изменили deathclaw, наделив их разумом, и использовали их как ударную силу при захвате Vault 13. Теперь вы знаете местоположение Military Base.

Military Base

У входа. Возьмите в палатках MB holodisk и взрывчатку. Здесь же вы найдете карту San Francisco. Убейте волков. Рядом с cart возьмите *metal pole*. Используйте ее на cart, а динамит на *pole*. Вход в базу открыт - 5000 XP.

Level 1. На каждом уровне надо найти соответствующий *MB holodisk*. Почините генератор (1500 XP).

Level 2. Возьмите на трупе *Plasma pistol*. Разберитесь с мутантами. Теперь у вас есть *Plasma rifle*. В шкафчике лежит *Power armor*. На этом уровне много лечебных средств.

Level 3. На этом уровне есть *Rocket Launcher* и *Green memory module: Perception*.

Level 4. Здесь живет Melchior и его ручные Deathclaw (3975 XP). У него в ящике лежит PPK 12 Gauss pistol...

Из содержимого дисков вы узнаете, что люди из Enclave добывали здесь образцы FEV, пока мутация не превратила шахтеров в супермутантов, сокрушивших охрану, после чего силы Enclave отступили, завалив вход на базу.

Destroyed Arroyo

Умирающий Hakunin рассказыва-

Наркотики и прочая химия

Название	Эффект
Buffout	+2 Agilitty, +3 Endurance, +2 Strength
Jet	+1 Strength, +1 Perception, +2 Action Points
Ментат	+2 Perception, +2 Intelligence, +1 Charisma
Psycho	+50% Damage Resistance, -3 Intelligence
Rad-X	+50% Radiation Resistance
Rad-Away	-25 Radiation levels

ет о нападении на деревню. Теперь вы знаете местоположение Navarro.

Navarro

Здесь вам нужны две вещи: *FOB* и *vertibird plans*. Лучше не заходить с "парадного" входа. Взломайте (hack) компьютер, и он расскажет вам о расположении оружейной, комнаты командира базы и даст координаты главной базы Enclave. В оружейной есть *Blue memory module: Charisma, Advanced Power Armor, Plasma Rifle* и т.д. Убейте Dr. Schreber'a (1000 XP) - его комната звукоизолирована. Возьмите у него *карту доступа* к двери, ведущей к вентиляционной шахте. После этого можно поговорить с K9. Скажите ему, что вы его новый хозяин, и он попросит отремонтировать его (Fix K9). Поговорите с deathclaw по имени Xarn (Deal with the deathclaw), и, если вы уже успели вызвать тревогу, то он пойдет за вами в бой (1500 XP). Устройте геноцид населению базы. Идите на поверхность. Используя здания в качестве прикрытия, уничтожьте охрану и плазменные турели. В мастерской в гараже лежат *Electronic Lockpicks Mk II*. Там же хранятся *vertibird plans* (3500 XP). Возьмите *K9 motivator* из ангара с vertibird и постарайтесь не спутать его с обычным мотором. Идите вниз. Используя отмычки или динамит, откройте шкафчик командира и возьмите *FOB*, ключ доступа для танкера (3500 XP). Почините K9 (3500 XP).

Альтернативный мирный способ получения FOB таков. Вы приходите к главным воротам базы, сняв *power armor*, под видом новобранца (для этого вы должны поговорить с Matthew в San Francisco). Узнаете у повара о FOB. Надев *advanced power armor*, идите к командиру базы и уговорите его перепрятать FOB в более безопасное место.

San Francisco

Главное в этом городе - танкер Valdez, на котором вы должны попасть на таинственную базу Enclave - гигантскую морскую платформу.

Вы можете принять сторону одного из мастеров единоборств: Lo Pan или The Dragon (The Dragon wants you to take out Lo Pan), и победить его соперника.

На танкере у посетителя бара можно украсть *Gauss Rifle*. Спуститесь в трюм и убейте всех монстров, спасши тем самым девушку Suzie (Find Badger's girlfriend in the hold below the ship) (5000 XP). Поговорите с капитаном, и он расскажет вам о том, что необходимо сделать для приведения танкера в рабочее состояние.

Чтобы открыть дверь в трюме, вам понадобится карта доступа (You need to use a FOB to access the navigation computer), которую вы добыли в Navarro. Поговорите с хакером Badger. Он согласится при помощи компьютерного взлома заправить танкер топливом. Но топливо можно получить и у Hubologists (поговорив сначала с Dave Handy, а затем с Vikki Goldman) или Shi (The tanker needs fuel) (5000 XP).

Охранник базы Brotherhood of Steel, Matthew, попросит вас достать чертежи vertibird с базы Enclave в Navarro (Get the vertibird plans for the Brotherhood of Steel). Покажите эти планы Matthew (20000 XP), он снимет с них копию и даст доступ к подземной базе Brotherhood of Steel. Спуститесь на ее второй этаж и при помощи компьютера осуществите все (четыре) доступные операции.

***

Вы можете выбрать, на чью сторону встать. От этого зависит набор доступных квестов.

Hubblogists

Чтобы присоединиться к ним, поговорите с AHS-7 на их базе.

Ученому-хабблогисту (рядом с шаттлом) нужны планы vertibird (The Hubologists need plans for a vertibird from Navarro, Steal the vertibird plans from the Shi), но задание он дает, только если вы согласитесь вступить в их ряды. А планы у вас уже есть!

Убийство императора Shi (Kill the Shi Emperor). Поскольку император - это компьютер, отформатируйте ему диски!

Топливо для шаттла можно достать, взломав компьютер Shi (The Hubologists need fuel for their spaceship). На базе Hubblogists ученый Crockett за $10000 усилит *Power Armor* (Get some hardened power armor from Crockett), но это пустая трата денег.

Shi

За убийство AHS-9 (Kill the AHS-9) вам разрешат поговорить с Императором. К этому времени у вас уже должны быть планы vertibird, которые можно передать Shi (The Shi need plans for a vertibird from Navarro, Steal the vertibird plans from the Hubologists).

***

Теперь можно отправляться на платформу Enclave. На танкере примените *FOB* на устройство доступа, и дверь к навигационному компьютеру будет открыта (2000 XP). Используйте *NavCom parts* на компьютер (The navigation computer needs the NavComp part to work), и он будет починен (2000 XP). Теперь идите на капитанский мостик и командуйте компьютеру "Go" (10000 XP). Посмотрите потрясающую анимацию. Добро пожаловать в Enclave!

Enclave

Если вы вошли на базу в *Advanced Power Armor*, то вас примут за своего. Оставьте всех NPC в зале с турелями. Возьмите в казармах на уровне с дверьми *G.E.C.K* и *Advanced Power Armor Mk II*. Поговорите с Президентом США, и он расскажет вам о Войне и Проекте уничтожения всех "мутантов".

Найдите Lt..Col Charles Curling, руководителя United States Chemical Corps. Попробуйте убедить Dr. Curling'a, что весь этот Проект безумен, и он выпустит FEV-токсин в вентиляцию (5000 XP). Возьмите у мертвого Президента *Presidential Access Card*. Воспользуйтесь картой для доступа в компьютерную систему с одного из терминалов. Отключите защиту, если она была включена. Чтобы спасти соплеменников, надо отключить реактор. Попасть к нему нельзя, но можно взорвать динамит у мейнфрейма (10000 XP). Пойдет десятиминутный отсчет времени до полного уничтожения базы, но ваши соплеменники и жители Vault 13 смогут эвакуироваться. Бегите к выходу. Поговорите с Sargent Granite, и, узнав, что через пару минут платформу сметет ядерный взрыв, он решит помочь вам в финальной битве. Проскользните к терминалу и включите антитеррористическую защиту, которая поможет вам в финальном сражении. У выхода вас поджидает самый сильный враг - Frank Harrigan, гигант, которого вы однажды уже встречали в пустыне. Убейте его (не забудьте обеспечить себе дополнительную поддержку в этом сражении) и выходите к танкеру. Умирает он красиво и перед смертью включает систему саморазрушения, но это уже не важно... Не забудьте забрать оставленных NPC с собой.

Буровая вышка будет полностью уничтожена атомным взрывом. Вот вы и ликвидировали очередную угрозу человечеству. Теперь спокойно можно послушать рассказ о том, как ваши действия изменили мир. А если к этому времени вы еще не выполнили все квесты, то можете продолжить игру. ▲



Alrick [ASP]

Final Fantasy VII

Сколько раз повторять!!! Это не курица, а Chocobo!

Уже больше года счастливчики, своевременно купившие Sony Playstation, играют и всячески расхваливают Final Fantasy VII. И ведь не зря нахваливают - далеко не каждой игре удается целый год держаться на первом месте в Top 100 видеоигр. Но и владельцы персоналок не оказались в положении бедных родственников, получив этим летом возможность "продегустировать" лучшую RPG всех времен и народов на PS. А все благодаря компании Eidos Interactive, которая весьма своевременно портировала на платформу PC творение Square Soft.

Для начала - вкратце о сюжете. Shinra - гигантская корпорация, контролирующая 90% производственного сектора, имеющая свою собственную армию и полицию, - открыла



способ добычи дешевой энергии - Mako. Данная субстанция есть ни что иное, как одно из состояний духовной энергии, питающей все живое. Shinra абсолютно не беспокоит тот факт, что, используя Mako, они высасывают жизненные силы планеты, что в конечном итоге приведет к вымиранию человечества. Естественно, далеко не всем это нравится. В частности, наиболее активно отметилась на поприще борьбы с корпорацией небольшая террористическая группа Avalanche. Основная цель членов Avalanche - взорвать все Mako реакторы, дабы остановить добычу энергии.

Вы - Клауд, бывший солдат первого класса, покинувший армию при весьма таинственных обстоятельствах. Вас принимают в Avalanche в качестве бойца-подрывника. Само собой, за круглую сумму главный герой соглашается поучаствовать в этом богоугодном деле, и руководят им чисто меркантильные интересы. Но время течет, все меняется, и вот вы уже полноправный террорист, а ваша цель номер один - найти Sephiroth'а, супер-воина корпорации Shinra. У героя с ним личные счеты - пять лет назад Sephiroth, в припадке безумия, уничтожил родной город Клауда. В процессе прохождения, однако, выясняется, что не все так просто, как хотелось бы. В итоге, главный герой вместе со своими верными друзьями отправляется спасать планету от гигантского метеорита.

Final Fantasy 7 - это, прежде всего, Action-RPG. В процессе игры вам предстоит прокатиться на snowboard'е, погонять на мотоцикле, взрастить и оседлать Chocobo. Полеты на космической ракете и плавание на подводной лодке, взлом сейфов и посещение забытого города - фантазия разработчиков не знает границ. Боевая система заслуживает всяческих похвал - множество заклинаний, куча оружия, возможность вызывать джиннов и ифритов. И это далеко не все. FF7 - это, прежде всего, вселенная, проработанная до мелочей, и, начав играть, вы переноситесь в волшебный мир с неисчерпаемыми возможностями.

P.S. Данный Guide ни в коей мере не является полным, но предназначен для прохождения игры по тому пути, который автор считает наиболее оптимальным.

Коротко о главном

Основой любой RPG является система прокачки персонажей. В Final Fantasy используется стандартная для данного жанра система уровней и показатель опыта (experience). Ваш персонаж вступает в игру с низким уровнем (пятым), а после каждой схватки получает EXP-очки. По достижении определенной отметки герой повышает уровень, и, соответственно, повышаются его характеристики, а также растут показатели жизни (HP) и магии (MP). Показатель HP героя есть не что иное, как его жизненная энергия. Само собой, чем больше у вас хит-поинтов, тем дольше вы продержитесь под градом ударов врага. Если количество HP падает до нуля, персонаж теряет сознание и, чтобы привести его в чувство, потребуется использование Phoenix Down либо применение оживляющей магии (Life). Учтите, если герой заканчивает битву в бессознательном состоянии, он не получает ни EXP'ов, ни AP'ов.

Одной из важных характеристик персонажа является его статус. В идеале он должен быть Normal, то есть, все в порядке. Однако противник может отравить вашего героя, свести его с ума или же усыпить. В случае перемены статуса персонажа соответствующим образом меняется его поведение. Например, если героя отравили, он будет с каждым ходом терять хит-поинты. Если усыпили - уснет и лишится права хода. Статус восстанавливается соответствующими заклинаниями и item'ами.

Несколько слов об оружии. Каждый персонаж способен использовать только свой вид вооружения: Cloud предпочитает мечи, Barret - крупнокалиберные пулеметы, Tifa - боевые перчатки, Aeris - жезлы, Yuffie - сюрикены, Cid - копья и гарпуны, Cait Sith - рупоры (он ведь куклой управляет - чем громче крикнешь, тем сильнее ударит), ну а Vincent - огнестрельное оружие. Любое вооружение обладает двумя показателями - Attack и Attack%. Первый - сила удара, второй - вероятность попадания. Чем выше эти показатели, тем лучше оружие.

Теперь о броне. Она представлена в игре, в основном, в виде браслетов и легких лат. В отличие от вооружения, защита более-менее универсальна (то есть подходит ко всем персонажам). Любая броня классифицируется по четырем показателям: Defence и Defence% - от физических атак, Magic def и Magic def% - от магических. Кроме того, существуют определенные браслеты и кольчуги, защищающие от различных магических стихий (например, от огня).

Аксессуары либо повышают характеристики персонажа, либо защищают от атак, основанных на какой-нибудь стихии. Есть также различные колечки и талисманы, предотвращающих "прилипание" к персонажу побочных эффектов.

Магия

Система магии в FF7 проработана на славу. Все атакующие магические заклинания подразделяются в соответствии с главенствующими стихиями (Lightning, Fire, Ice, Earth, Gravity, Water, Wind). Практически у каждого монстра есть слабости против определенной стихии, поэтому следует тщательно выбирать заклинания, которые вы планируете часто использовать. Например, против механических монстров хорошо действует Lightning, против тварей, живущих на севере - Fire, а против "летунов" хорошо помогает Wind. Монстры также атакуют не только грубой фи-

зической силой. Вы защищаетесь либо соответствующей материей, соединенной с Elemental в броне, либо можно экипироваться соответствующими аксессуарами или броней. Существует также два вида магической атаки, которые нельзя заблокировать, - это Holy, которую применяете только вы, и non-element атака, против которой защиты не существует. Как же вы сможете творить заклинания, или "кастовать"?

На оружии и броне есть слоты, в которые вставляется материя. Материя - это нечто круглое, вроде шарика, способного накапливать поинты опыта во время схваток. С их накоплением у материи повышается уровень, и становятся доступными более мощные заклинания. Когда вы вставляете в броню либо оружие материю, то становитесь обладателем ее свойств. Таких, как заклинания, повышение максимального количества Hit Point'ов или возможность во время драки стянуть что-нибудь у противника. Кроме того, существует вид материи, который действует на другие, находящиеся в соединенном слоте. В результате можно получить просто убийственные заклинания - скажем, вылечить всех своих персонажей сразу, если соединить Fullcure и All, или добиться того, что бы удар вашего меча автоматически отравлял противника.

Ниже перечислены заклинания и их стоимость в MP.

Barrier

Barrier - Защита на 50 % от физических атак - 16 MP.

Mbarrier - Защита на 50% от магических атак - 24 MP.

Reflect - Отражает все атакующие заклинания противника - 30 MP.

Wall - Защита на 50% от всех атак противника.

Воздействие на персонаж: STRENGTH +02, VITALITY -01, MAGIC +02, MAGIC DEF +01, MAXHP -05%, MAX MP +05%.

Где достать: Rocket Town.

Commet

Comet - Персонаж атакует одного противника с учетверенной силой удара - 70 MP.

Comet 2- Персонаж атакует четырех противников за один ход - 110 MP.

Воздействие на персонаж: STRENGTH +02, VITALITY -01, MAGIC +02, MAGIC DEF +01, MAXHP -05%, MAX MP +05%.

Где достать: Forgotten Capital.

Contain

Freeze - Магическая ледяная атака с учетверенной силой удара - 82MP.

Break - Магическая каменная атака с учетверенной силой удара - 86 MP.

Tornado - Магическая воздушная атака с учетверенной силой удара - 90 MP.

Flare - Магическая огненная атака с учетверенной силой удара - 100.

Воздействие на персонаж: STRENGTH -04, VITALITY -02, MAGIC +04, MAGIC DEF +02, MAXHP -10%, MAX MP +10%.

Где достать: Mideel - второй диск.

Destruct

DeBarrier - Снимает с противника эффекты всех защитных заклинаний - 12 MP.

DeSpell - Снимает все наложенные на персонаж заклинания - 29 MP.

Death - Умерщвляет противника - 30 MP.

Воздействие на персонаж: STRENGTH +02, VITALITY -01, MAGIC +02, MAGIC DEF +01, MAXHP -05%, MAX MP +05%.

Где достать: Fort Condor, Mideel.

Earth

Quake (Quake 2, Quake 3) - Атакующие заклинания каменной стихии - 6 MP (28 MP, 68 MP).

Воздействие на персонаж: STRENGTH +01, VITALITY -01, MAGIC +01, MAXHP -02%, MAX MP +02%.

Где достать: Kalm Town, Costa Del Sol.

Exit

Escape - Уносит всех персонажей с поля боя - 16 MP.

Remove - Уносит всех монстров с поля бой - 99 MP.

Воздействие на персонаж: STRENGTH +01, VITALITY -01, MAGIC +01, MAXHP -02%, MAX MP +02%.

Где достать: Rocket Town (второй-третий диск).

Fire

Fire (Fire 2, Fire3) - Атакующие заклинания огненной стихии - 4 MP (22MP, 55 MP).

Воздействие на персонаж: STRENGTH +01, VITALITY -01, MAGIC +01, MAXHP -02%, MAX MP +02%.

Где достать: Wall Market, Costa Del Sol, Fort Condor, Mideel.

Ice

Ice (Ice 2, Ice 3) - Атакующие заклинания ледяной стихии - 4 MP (22MP, 55MP).

Воздействие на персонаж: STRENGTH +01, VITALITY -01, MAGIC +01, MAXHP -02%, MAX MP +02%.

Где достать: Wall Market, Costa Del Sol, Fort Condor, Mideel.

Lighting

Lighting (Lighting 2, Lighting 3) - Атакующие заклинания молниевой стихии - 4 MP (22MP, 55MP).

Воздействие на персонаж: STRENGTH +01, VITALITY -01, MAGIC +01, MAXHP -02%, MAX MP +02%.

Где достать: Wall Market, Costa Del Sol, Fort Condor, Mideel.

Fullcure

Fullcure - Полностью восстанавливает хит-поинты - 99 MP.

Воздействие на персонаж: STRENGTH -04, VITALITY -02, MAGIC +04, MAGIC DEF +02,



MAXHP -10%, MAX MP +10%.

Где достать: Cosmo Canyon (второй-третий диск).

Gravity

Demi (Demi 2, Demi 3)- Уменьшает количество хит-поинтов врага на 1/4 (1/2, 3/4) - 14 MP (33 MP, 48MP).

Воздействие на персонаж: STRENGTH -01, MAGIC +01, MAXHP -02%, MAX MP +02%.

Где достать: Cosno Canyon.

Heal



Poisona - Лечит отравление - 3 MP.

Esuna - Исцеляет от воздействия всех паразитических заклинаний - 15 MP.

Resist - Делает персонаж неуязвимым для паразитических заклинаний - 120 MP.

Воздействие на персонаж: STRENGTH -01, MAGIC +01, MAXHP -02%, MAX MP +02%.

Где достать: Kalm Town, Upper

Junon, Gongaga Village.

Примечание: Если при использовании Resist противник находится под действием какого-либо заклинания, то избавиться от него становится невозможно. Таким образом, можно отравить противника, затем наложить на него Resist, и он будет оставаться отравленным до конца битвы.

Master Magic

Позволяет использовать все атакующие заклинания.

Где достать: Kalm Town, Cosmo Canyon.

Mystify

Confu - Запутывает противника (соперник атакует своих друзей) - 18 MP.

Berserk - Присваивает персонажу статус Berserk - 28 MP.

Воздействие на персонаж: STRENGTH -01, MAGIC +01, MAXHP -02%, MAX MP +02%.

Где достать: Gongaga Village, Cosmo Canyon.

Poison

Bio (Bio 2, Bio 3) - Заклинания отравления - 8 MP (36MP, 80MP).



Воздействие на персонаж: STRENGTH -01, MAGIC +01, MAXHP -02%, MAX MP +02%.

Где достать: Calm Town, Costa Del Sol.

Примечание: Отравленный персонаж с каждым раундом теряет определенное количество хит-поинтов, в зависимости от степени отравления.

Restore.

Cure (Cure 2, Cure 3) - Восстанавливающие заклинания - 5 MP (24MP, 30MP).

Regen - Позволяет персонажу с течением времени восстанавливать хит-поинты - 30 MP.

Воздействие на персонаж: STRENGTH -01, MAGIC +01, MAXHP -02%, MAX MP +02%.

Где достать: Sector 5 Slums, Wall Market, Mideel, Fort Condor, Costa Del Sol.

Revive

Life (Life 2) - Оживляет персонаж и восстанавливает на 1/4 (полностью) хит-поинты - 34 MP (100MP).

Воздействие на персонаж: STRENGTH +02, VITALITY -01, MAGIC +02, MAGIC DEF +01, MAXHP -05%, MAX MP +05%.

Где достать: Upper Junon, Gongaga Village.

Seal

Sleepel - Усыпляет персонажа - 8 MP.

Silence - После применения персонаж не может использовать магию - 24 MP.

Воздействие на персонаж: STRENGTH -01, MAGIC +02, MAXHP -02%, MAX MP +02%.

Где достать: Upper Junon.

Shield

Shield - На короткий промежуток времени делает персонаж неуязвимым - 180 MP.

Воздействие на персонаж: STRENGTH -04, VITALITY - 02, MAGIC +04, MAGIC DEF +02,. MAXHP -10%, MAX MP +10%.

Где достать: Northern Crater.

Time

Haste - Повышает скорость персонажа - 18 MP.

Slow - Замедляет противника - 20 MP.

Stop - На короткий промежуток времени останавливает персонаж - 34 MP.

Воздействие на персонаж: STRENGTH -02, VITALITY - 01, MAGIC +02, MAGIC DEF +01,. MAXHP -05%, MAX MP +05%.

Где достать: Gongaga Village, Rocket Town.

Transform

Mini - Уменьшает персонажа - 10 MP.

Toad - Превращает персонаж в лягушку - 14 MP.

Воздействие на персонаж: STRENGTH -01, MAGIC +01, MAXHP -02%, MAX MP +02%.

Где достать: North Corel, Cosmo Canyon, Gongaga Village, Mt. Corel, Mideel.

Ultima

Ultima - Мощнейшее атакующее заклинание - 130 MP.

Воздействие на персонаж: STRENGTH -04, VITALITY - 02, MAGIC +04, MAGIC DEF +02,. MAXHP -10%, MAX MP +10%.

Где достать: North Corel (второй диск).

Командная материя

Deathblow

Позволяет персонажу использовать "смертельный удар", который вдвое сильнее обычного. Изначально есть 50% шанс попасть по противнику. Причем, чем выше точность оружия персонажа, тем больше шанс на удачный исход.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Fort Condor, Rocket Town.

Double cut

2x-cut (4x-cut) - Позволяет персонажу атаковать за один ход два (четыре) раза.

Воздействие на персонаж: DEXTERITY + 2.

Где достать: В подводном самолете.

Enemy Skill

Позволяет персонажу обучаться у противника и впоследствии использовать различные атакующие и защитные заклинания.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Upper Junon, Forgotten Capital.

Manipulate

Позволяет в течение следующего раунда после применения материи управлять соперником и использовать его способности.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Fort Condor, Rocket Town.

Примечание: Противник, находящийся под контролем вашего персонажа, обладает нулевой Dexterity, соответственно, попасть по нему становится значительно проще.

Master Command

Позволяет использовать все возможности командных материй.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Kalm Town, Cosmo Canyon.

Mime

При использовании персонаж повторяет действие предыдущего персонажа.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Пещера рядом с городком Wutai.

Примечания: При имитации персонаж может применить любое заклинание и не потратить на это ни капельки Magic Point'ов.

Morph

Если персонаж убивает противника с помощью Morph, то останки соперника превращаются в какую-нибудь вещь. Сам по себе удар очень слабый.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Temple of the Ancients.

Sense

Позволяет посмотреть количество HP и MP противника, его уровень, а также уязвимость к заклинаниям.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Kalm Town, Upper Junon.

Примечание: После использования Sense вы в любой момент можете нажать кнопку (-) и увидеть количество HP/MP противника.

Slash-All

Slash-All - Персонаж атакует всех противников за один ход.

Flash - Все противники, стоящие лицом к персонажу мгновенно погибают.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Ancient Forrest.

Steal

Steal - Позволяет украсть у противника какую-нибудь полезную вещичку.

Mug - То же самое, что и Steal, но в процессе кражи соперник еще и по морде получит.

Воздействие на персонаж: DEXTERITY +2.

Где достать: В канализации Midgar'a, Kalm Town.

Throw

Throw - Можно бросить в противника каким-нибудь предметом.

Coin - Позволяет бросить в противника деньгами по прейскуранту: 1000 монет = 100 damage.

Воздействие на персонаж: VITALITY +1.

Где достать: Fort Condor, Rocket Town (второй диск).

W-Item

Позволяет за один раз использовать два различных предмета.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: В канализации Midgar.

Примечание: С помощью данной материи вы также можете дублировать предметы до бесконечности. Правда, дублируются только вещи, которые можно использовать в битве. Чтобы удвоить предмет, возьмите в одну рук, скажем, Potion, в другую - Phoenix Down. Затем положите Phonex Down обратно и возьмите что-то еще. Каждый раз, когда вы будете менять второй предмет, первый будет удваиваться.

W-Magic

Позволяет персонажу за один раз применять два различных заклинания.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Northern Crater.

W-Summon

Позволяет персонажу за один раз вызывать двух различных богов.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Battle Square в Золотом Блюдце - стоимость 65000 Battle Points.

Независимая материя

Chocobo Lure

1 (2, 3, 4) уровень - Позволяет персонажу охотиться на Chocobo. На более мощных уровнях вероятность встретить Chocobo повышается в 1.5, 2 и 3 раза соответственно.

Воздействие на персонаж: Luck +1.

Где достать: Продается на ферме Chocobo.

Counter Attack

1 (2, 3, 4, 5) уровень - Персонаж проводит контратаку в 1 (2, 3, 4, 5) случае из 5.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Mt. Nible.

Примечание: Если у вас экипировано две или три материи Counter Attack, то вы можете проводить контратаку два или три раза за один ход.

Cover

1 (2, 3, 4, 5) - Персонаж в 1 (2, 3, 4, 5) случае из 5 принимает на себя предназначенный союзнику удар.

Воздействие на персонаж: VITALITY +1.

Где достать: Wall Market, Sector 6 Slums.

Enemy Away

1 (2) уровень - Уменьшает возможность случайных нападений в два (четыре) раза.

Воздействие на персонаж: LUCK +1.

Где достать: Chocobo Square в Золотом Блюдце.

Enemy Lure

1(2) уровень - Увеличивает возможность случайных нападений в два (четыре) раза.

Воздействие на персонаж: LUCK-1.

Где достать: Chocobo Square в Золотом Блюдце.

Exp. Plus

1 (2) уровень - Увеличивает количество EXP'ов, получаемых за победу в полтора (два) раза.

Воздействие на персонаж: LUCK+1.

Где достать: Chocobo Square в Золотом Блюдце.

Gil Plus

1(2) уровень - Увеличивает количество денег за победу в полтора (два) раза.

Воздействие на персонаж: LUCK + 1.

Где достать: Chocobo Square в Золотом Блюдце.

HP Plus

1(2, 3, 4, 5) уровень - Увеличивает количество хит-поинтов на 10 (20, 30, 40, 50)%.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Cosmo Canyon, Mideel Village.

HP-MP

Меняет местами показатели hit и magic поинтов персонажа.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Пещера в пустыне, рядом с Mt. Corel.

Long Range

Позволяет персонажу атаковать летающих противников и снимает уменьшение мощности удара при



атаке со второго ряда.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Mythril Mine.

Примечание: Данная материя также позволяет красть у персонажей, которые находятся в зоне недосягаемости.

Luck Range

1 (2, 3, 4, 5) уровень - Повышает у персонажа показатель LUCK на 10 (20, 30, 40, 50)%.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Temple of the



Ancients.

Magic Range

1 (2, 3, 4, 5) уровень - Повышает у персонажа показатель MAGIC на 10 (20, 30, 40, 50)%.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Пещера перед Forgotten Capital.

Mega All

После экипировки персонаж по-

лучает возможность атаковать всех противников за один ход.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Northern Crate (перед финальной схваткой).

MP Plus

1 (2, 3, 4, 5) уровень - Увеличивает количество Magic поинтов на 10 (20, 30, 40, 50)%.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Cosmo Canyon, Mideel Village.

Pre-Emptive

1 (2, 3, 4, 5) уровень - Персонаж получает 6 (12, 24, 36, 48) % шанс в схватке атаковать первым.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Battle Square в Золотом Блюдце.

Speed Plus

1 (2, 3, 4, 5) уровень - Повышает у персонажа показатель SPEED на 10 (20, 30, 40, 50)%.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Battle Square в Золотом Блюдце.



Underwater

Отменяет 20 минутный лимит времени в битве с Изумрудным Орудием.

Воздействие на персонаж: Нет.

Где достать: Kalm Town (обменивается у торговца на Lunar Harp).

Примечание: Так как данная материя, набирая AP, не повышается в уровне и не имеет никаких побочных эффектов, ее можно использовать в качестве копилки для AP, затем продавать за большие деньги, либо экипировать в Супер-оружие Баррета - Missing Score.

Вспомогательная материя

Added Cut

Позволяет атаковать противника, на которого вы использовали присоединенную к Added Cut материю.

Где достать: Great Glacier.

Added Effect

Соединив Added Effect с другой материей, изменяющий статус персонажа (Poison, Time, Transform) и вставив полученную комбинацию в слоты оружия, вы получите возможность, атакуя противника, изменять его статус. Если же экипировать Added Effect на броню, то получите защиту от парного статуса.

Где достать: Cosmo Canyon.

All

1 (2, 3, 4, 5) уровень - Магический эффект парной материи, действует на всех противников 1 (2, 3, 4, 5) раз.

Где достать: Sector 7 Slums, Shinra Building (68 этаж), Great Glacier.

Counter

1 (2, 3, 4, 5) уровень - 20 (40, 60, 80, 100)% вероятность, что герой проведет контратаку с использованием парной материи.

Где достать: Northern Crater.

Elemental

1 (2) уровень - Соединив Elemental с атакующей материей и вставив полученную комбинацию в слоты оружия, вы получите атаку с использованием одной из магических стихий. Если же экипировать Added Effect на броню, то получите 50 (100)% защиту от данного типа магии.

3 уровень - еще и восстанавливает персонажу HP.

Где достать: Shinra Building (62 этаж), Mt. Corel.

Примечание: Если использовать в паре с Phoenix или Revive, то можно сделать свою партию практически бессмертной.

HP Absorb

Присоединив HP Absorb к другой атакующей материи, при использовании последней ваш герой получает 1/10 HP от количества очков повреждения, полученных противником.

Где достать: Northern Crater.

Magic Counter

Эффект при использовании:

1 (2, 3, 4, 5) уровень - Позволяет вашему герою использовать контратаку с применением соседней материи в 20 (40, 60, 80, 100) % случаев.

Где достать: Chocobo Square в Золотом Блюдце.

MP Absorb

Присоединив MP Absorb к другой атакующей материи, при использовании последней ваш герой получает 1/10 MP от количества очков повреждения, полученных противником.

Где достать: Wutai.

MP Turbo

Эффект при использовании:

1 (2, 3, 4, 5) уровень - Увеличивает эффективность присоединенной материи на 10 (20, 30, 40, 50)%.

Где достать: Temple of Ancients.

Quadra Magic

Позволяет за один ход произносить заклинание четыре раза. На первом уровне Quadra Magic можно использовать один раз, на пятом, соответственно, пять.

Где достать: Пещера рядом с Mideel.

Sneak Attack

1 (2, 3, 4, 5) уровень - 20 (35, 50, 65, 80)% вероятность, что герой, экипированной данной материей, в начале схватки применит парную магию.

Где достать: Chocobo Square в Золотом Блюдце.

Steal as well

При использовании парной материи персонаж получает возможность украсть что-нибудь у противника.

Где достать: Wutai.

Материя вызова

Alexander

Вызывает Александра. Атака, основанная на магической стихии Holy. Стоимость вызова 120 MP.

Воздействие на персонаж: MAGIC +01 MDEF +01 MAXHP -05% MAXMP +05%.

Где достать: Great Glacier.

Bahamut

Вызывает дракона. Мощная физическая атака. Стоимость вызова 100 MP.

Воздействие на персонаж: MAGIC +01 MDEF +01 MAXHP -05% MAXMP +05%.

Где достать: Temple of the Ancients.

Bahamut Zero

Вызывает дракона. Мощная физическая атака. Стоимость вызова 180 MP.

Воздействие на персонаж: MAGIC +04 MDEF +04 MAXHP -10% MAXMP +15%.

Где достать: Comso Camyon.

Choco & Mog

Вызывает тяжелую кавалерию Mog'ов. Атака, основанная на магической стихии Wind. Стоимость вызова 14 MP. При использование материи есть 10% вероятность, что противник будет парализован.

Воздействие на персонаж: MAGIC +01 MAXHP -02% MAXMP +02%.

Где достать: Послушать песенку Chocobo на ферме.

Hades

Вызывает Hades. Мощная физическая атака, с возможностью изменения статуса противника. Стоимость 150 MP.

Воздействие на персонаж:

MAGIC +04 MDEF +04 MAXHP -10% MAXMP +15%.

Где достать: На затонувшем самолете.

Ifrit

Вызывает Ифрита. Магическая атака, основанная на огненной стихии. Стоимость 34 MP.

Воздействие на персонаж: MAGIC +01 MAXHP -02% MAXMP +02%.

Где достать: На грузовом корабле, во время морского путешествия.

Kjata

Вызывает Кджату (древне-индийский демон разрушения). Атака, основанная на трех магических стихиях (огонь, вода и молния). Стоимость 110 MP.

Воздействие на персонаж: MAGIC +01 MDEF +01 MAXHP -05% MAXMP +05%.

Где достать: Sleeping Forest.

Knights of the Round

Рыцари круглого стола - мощнейшая атака, основанная на различных магических стихиях. Стоимость 250 MP.

Воздействие на персонаж: MAGIC +08 MDEF +08 MAXHP -10% MAXMP +20%.

Где достать: Скрытый остров на северо-западе.

Leviathan

Магическая атака водной стихии. Стоимость 78 MP.

Воздействие на персонаж: MAGIC +01 MDEF +01 MAXHP -05% MAXMP +05%.

Где достать: Wutai Subquest.

Master Summon

Позволяет использовать любую магию вызова.

Где достать: Calm Town, Cosmo Canyon.

Neo Bahamut

Вызывает дракона. Мощная физическая атака. Стоимость вызова 140 MP.

Воздействие на персонаж: MAGIC +01 MDEF +01 MAXHP -05% MAXMP +05%.

Где достать: Whirliwind Maze.

Odin

Вызывает скандинавского бога Одина. Смертельная атака для мелких монстров и мощная физическая атака - для крупных. Стоимость вызова 80 MP.

Воздействие на персонаж: MAGIC +01 MDEF +01 MAXHP -05% MAXMP +05%.

Где достать: Nibelheim.

Phoenix

Вызывает Феникса. Магическая атака, основанная на огненной стихии, плюс заклинание Life. Стоимость вызова 180 MP.

Воздействие на персонаж: MAGIC +02 MDEF +02 MAXHP -10% MAXMP +10%.

Где достать: Fort Condor.

Ramuh

Магическая атака, основанная на стихии молнии. Стоимость вызова 40 MP.

Воздействие на персонаж: MAGIC +01 MAXHP -02% MAXMP +02%.

Где достать: Золотое блюдце.

Shiva

Магическая атака, основанная на ледяной стихии. Стоимость вызова 32 MP.

Воздействие на персонаж: MAGIC +01 MAXHP -02% MAXMP +02%.

Где достать: Junon Town.

Titan

Магическая атака, основанная на земной стихии. Стоимость вызова 46 MP.

Воздействие на персонаж: MAGIC +01 MAXHP -02% MAXMP +02%.

Где достать: Meltdown Reactor.

Typoon

Мгновенная смерть всех мелких монстров. Мощная физическая атака для всех остальных. Стоимость вызова 160 MP.

Воздействие на персонаж: MAGIC +04 MDEF +04 MAXHP -10% MAXMP +15%.

Где достать: Ancient Forest.

Прохождение первого диска

Makoro power plant

Спрыгнув с поезда, осмотрите тело ближайшего охранника и возьмите два Potion'a. После этого двигайтесь на север, разделайтесь с двумя солдатами и сворачивайте в левый проход. Поговорив с членами команды (Biggs, Wedge, и Jessie), отправляйтесь за Барретом. Когда достигнете входа в реактор, поговорите с Барретом, а после того, как он к вам присоединится, перекиньтесь парой слов с остальными. Итогом сего разговора станет вскрытие запертых дверей. В следующей комнате сверните направо и возьмите в сундуке Phoenix Down. Затем вернитесь в главный проход, зайдите в лифт и нажмите кнопку. Оказавшись на нижнем уровне, следуйте за Jessie. Как только она остановится, подберите Potion, и спускайтесь по лестнице вниз, где, как нельзя кстати, находится Save Point. Далее идите по мосту на следующий экран, подберите материю Restore и установите бомбу. Вот и первый босс пожаловал:

GUARD SCORPION LV: ??
HP: 800 MP: 0

Стратегия абсолютно проста: Cloud пусть применяет Bolt, а Баррет атакует. Search Scope не приносит вам никакого ущерба, а только показывает цель следующей атаки. Как только GUARD SCORPION поднимет хвост, немедленно прекратите атаковать и дождитесь, пока босс переберется.

После схватки вы получите Assault Gun - новое оружие Баррета.



Теперь у вас всего десять минут, чтобы покинуть Power Plant. Возвращайтесь тем же путем, но не забудьте помочь Jessie, иначе не сможете вскрыть дверь. Добежав до Т-образного мостика, вы получите прекрасную возможность оценить мощность заложенной бомбы.

Midgar

Выбравшись на свет божий, переговорите с Барретом и бегите вслед за остальными. На следующем экране поднимите Potion. Держите курс



на юг, а когда выйдете на городскую площадь, - подождите патруль и преподайте солдатам урок фехтования. После того, как заберетесь на крышу поезда и выслушаете все, что о вас думают товарищи, отправляйтесь в соседний вагон и ждите прибытия поезда (проводя время за приятной беседой с Jessie и Барретом).

Avalanche Base

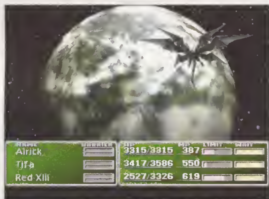
Выбравшись из поезда, присое-

динитесь к команде и выслушайте тираду Баррета. Затем бегите вслед за остальными к городку. Зайдите в бар и поговорите с Тифой. Затем спускайтесь на потайном лифте вниз и поинтересуйтесь у Баррета: "Как там насчет моей зарплаты?". Вернитесь наверх и получите 1500 гилл (местная валюта). Самое время готовиться к новому заданию.

Выспавшись, поднимайтесь наверх, поговорите с Тифой и Барретом и выходите из бара. Идите на юг к двум магазинчикам. В левом купите различную materia, а в правом - необходимое оружие. В оружейном магазине поднимитесь на второй этаж и загляните в Beginner's Hall. Там бесхозно валяется материя All и небольшой сундучок. Теперь бегите к поезду, не забыв заглянуть к Save Point'у.

Mako reactor 5

В поезде поговорите с Тифой. После того, как загорится красный свет, оставайтесь на месте и ждите блокировки вагона. Баррет вышибет кулаком дверь, и вы покинете негостеприимный поезд. Оказавшись на рель-



сах, идите на юг, пока не дойдете до охраняемого выхода. Там вас ожидает бесконечная схватка - идеальный случай прокачать своих героев уровня этак до одиннадцатого. Тут очень пригодится Lightning в связке с All - все монстры умирают с одного Bolt'a.

Прокачав персонажей, поверните назад и двигайтесь на север до тех пор, пока не доберетесь до световых сенсоров. Спуститесь в дыру слева и, взяв Ether, дойдите до соседней лестницы, а там снова спускайтесь вниз. Теперь бегите налево и воспользуйтесь лесенкой, что по соседству с Wedge'ем. Возьмите Potion в углу и спускайтесь по левой лестнице. Подберите Tent и восстановите Magic и Hit Point'ы возле Save Point'a. Вот теперь смело можете подниматься по лестнице, которую охраняет Biggs. Съехав по желобу, отправляйтесь к реактору и установите бомбу (как в Makoro power plant). Теперь возвращайтесь к лифту и езжайте на самый верхний этаж. В комнате слева вам предстоит решить небольшую головоломку (просто постарайтесь нажать свою кнопку одновременно с Барретом и Тифой). Оказавшись на Т-образном мостике, вы попадете в засаду и встретитесь с самим президентом Shinra. Но разговор будет на редкость коротким - придется разбираться еще с одним боссом.

AIR BUSTER LV: 15
HP: 1200 MP: 0
Слабо переносит Lightning.

Используйте Lightning и атакуйте соперника с тыла. Один Limit Break - и все кончено. Выиграв схватку, вы обзаведетесь Titan Bangle.

Sector 5 slums

Очнувшись, познакомьтесь с Азрис. После этого подойдите к вошедшему человеку, а когда Азрис окликнет вас, вернитесь к ней. Оказавшись на другом экране, поднимайтесь вверх по лестнице. Азрис, само собой, не такая прыткая как вы, и, рано или поздно, свалится вниз. Не советую валить бочки - куда проще предоставить Азрис возможность расправиться со стражниками самой. После схватки выбирайтесь на крышу церкви, спускайтесь вниз и прямым ходом - к Save Point'y (слева).

Сохранив игру, отправляйтесь в городок, расположенный к северо-западу от Save Point. В магазинчиках можно купить много чего полезного из оружия и брони. Но конечная цель вашего путешествия - дом Азрис, расположенный в верхней части города. В саду, рядом с домиком, возьмите, Cover materia и Ether. Поговорите с матерью Азрис и отправляйтесь спать. После отдыха возьмите в углу комнаты Potion и Rhoenix Down. Затем медленными шажками спускайтесь на первый этаж. Покинув дом выходите из города и отправляйтесь налево. А там вас уже ждет (кто бы вы думали?) Азрис.

Wall Market

Идите наверх и на втором экране заверните в оружейный магазинчик. Купите то, что вам нужно, и возвращайтесь на первый экран. Поверните направо и обратитесь к толстяку, который занят разговором с человеком у дверей. В диалоге выберите первый вопрос. После этого вернитесь на второй экран, а там загляните в строение в самом верху экрана. Побеседуйте с человеком у дверей и направляйтесь в ателье (здание, расположенное в верхнем левом углу первого экрана). Обратитесь к человеку за стойкой, и он расскажет вам о своем отце-пьянице. А где искать пьяниц? Правильно, в баре. Туда и отправляйтесь. Растолкайте алкаша, что сидит справа от входа. Поговорите с ним о своем, о женском (ответы не имеют значения), затем возвращайтесь в ателье. Здесь вас ожидает портной, который принесет вам готовое платье. Только вот чего-то не хватает?! Конечно, парика, ведь Клауд не может предстать пред очи местного барона со своей буйной шевелюрой. Придется отправляться в спорт-зал, где тренируются... гомосексуалисты.

Поболтайте с тренером, наблюдающим за двумя качками на ринге. Чтобы заполучить парик необходимо выиграть в конкурсе на приседания. Поочередно нажимайте DEL, INS и ENTER. При любом раскладе парик останется за вами. Вернитесь в ателье. Заходите в примерочную и переодевайтесь. Опять идите в верхнее строение на втором экране и возобновите разговор с человеком у дверей. Вас пустят в дом. Поговорите с дворецким у стойки и поднимитесь по лестнице на второй этаж. Так как центральная дверь пока закрыта, отправляйтесь в проход слева. Вы попадете в подземелье, где встретите Тифу. Когда вас позовут, идите к центральному входу. Дон выберет одну из девушек, а вас отдаст на откуп своим "орлам". Убедите их в том, что вы не горите желанием идти на какие-либо формы сближения. Так как с мозгами у этих ребят плохо, придется предъявить в качестве аргумента меч. Разобравшись с бандитами, бегите в темницу и спасите первую девушку. После чего идите в комнату Дона и начинайте очередную душеспасительную беседу. В итоге - вы в канализации.

The Sewers / Train yard revisited

APS LV: 18 HP: 1800 MP: 0
Слабо переносит Fire.

Перед боем экипируйте одного из персонажей связкой Restore материи + ALL. Основная задача данного героя, как вы уже, наверное, догадались, - лечить своих соратников. Монстра лучше всего атаковать огненными заклинаниями. В принципе, достаточно слабый босс.

После схватки двигайтесь в правый угол экрана, и не забудьте прихватить Steal Materia. Прыгайте в дыру. На следующем экране поднимитесь по лестнице, и вы окажетесь на кладбище поездов. В непосредственной близи от колодца находится Save Point, что как нельзя кстати.

Продвигайтесь на северо-восток, ведь именно там находится выход с экрана. Залезьте в первый поезд и отодвиньте стоящий поперек путей вагон. Затем те же самые манипуляции проделайте со вторым вагоном. Все - путь свободен. Теперь можете спокойно забираться на крышу вагона и скакать к перрону.

Оказавшись на станции, быстрее бегите в город. Войска Shinra уже штурмуют опору железного плато.

Сохраните игру рядом с вышкой и бегите по лестнице вверх. На последней лестничной площадке стоит Баррет и честит Shinra так, что гром стоит. Экипируйте персонажам материю, обновите броню и приготовьтесь к схватке с одним из турков - Reno.

RENO LV: 17 HP: 1000 MP: 0

Большой опасности этот тип для вас не представляет. Из магии используйте Ice и Fire, если же на вашего товарища "навесили" золотую пирамиду, немедленно атакуйте его, и заклинание перестанет действовать. Неплохо в самом начале схватки использовать Spider Web - что в два раза замедлит Reno.

После бегства турка поговорите с Тифой и попытайтесь обезвредить бомбу. Попытка не пытка - бомба не поддается. А тут еще выясняется, что Tseng захватил Аэрис, и ее надо спасать. Но проблема номер один остается в силе - нужно поскорее убраться с опоры, которая вот-вот взорвется. Старина Баррет эту проблему с блеском решил.

Into the Sky

После разговора с товарищами на разрушенной детской площадке вы окажетесь на другом экране. Пройдите чуть вниз, а когда появятся Тифа с Барретом, вернитесь назад и возьмите Sense Materia. Отправляйтесь домой к Aeris и поговорите там с ее мамой. Затем - прямой путь на барахолку. В оружейном магазинчике купите у человека слева три батарейки. После этого направляйтесь к стене, у которой местная детвора проявляет недюжинные навыки живописи. Провод, ведущий в небеса, - это, конечно, не "Stairway to Heaven", но все же залезть можно. Вставьте одну батарейку в мотор самолета и после того, как пропеллер прокрутится несколько раз, проходите по нему дальше. Вторая батарейка понадобится для поднятия шлагбаума. На следующем экране необходимо прыгнуть на раскачивающуюся балку. К счастью, сорваться вниз невозможно. Забирайтесь дальше наверх, и вот вы уже в самом сердце корпорации Shinra.

Shinra Headquarters

Вы можете подняться наверх двумя способами: либо без драк по лестнице (на 59 этаж :)), либо на лифте, как все нормальные люди. Но тогда придется немножко посражаться. Принципиального различия нет - и там, и там проблем не возникнет.

Поднявшись на пятьдесят девятый этаж, разберитесь с тремя охранниками, напавшими на вас. Победив их, вы получите Keycard 60. Заходите в лифт и отправляйтесь на 60 этаж. Заходите в левую комнату и двигайтесь направо, где вам придется раза четыре-пять подраться с четырьмя охранниками. Поднимайтесь на 61 этаж. Поговорите со всеми присутствующими. Если человеку, спрашивающему вас об Aeris ответить "...", то получите Keycard 62. После этого поднимайтесь на 62 этаж и идите в левую комнату, где вам предстоит разгадать кодовое слово. Путь к победе - метод математического тыка. Как только отгадаете, получите Keycard 65.

Поднимайтесь на 64 этаж. Здесь, в самой левой комнате, можно сохраниться и восстановить Hit и Magic Point'ы. На 65 этаже необходимо взять части макета из различных сундуков и вставить их в модель города, что находится в центре зала.

На 68 этаже отправляйтесь в туалет. Нет, вы там совсем не по делу - лезьте в вентиляционную трубу. Ползите вперед, послушайте, о чем говорят боссы Shinra, и возвращайтесь обратно. Отправляйтесь вслед за Hojo на 67 этаж. Там вам нужно пробраться в левую комнату. Как только все уйдут, идите наверх, подберите Poison Materia и, на всякий случай, сохранитесь. Поднимайтесь на служебном лифте на следующий этаж. Поговорите с Hojo и оставьте Tif'у защищать Aeris. А сами оставайтесь драться с боссом.

Sample HO512 LV: 19
HP: 1000 MP: 120
Sample HO512-OPT LV: 7
HP: 300 MP: 48

Не отвлекайтесь на маленьких охранников - вы только потратите зря время. Атакуйте главного босса Bolt'ами и Fire'ами, не используя Ice, Poison или физические атаки. Для лечения собственных персонажей пользуйтесь Restore материей.

После убийства вы получите Talisman.

Подберите материю Enemy Skill и поговорите с человеком в сером - вы получите Keycard 68. Идите на 66 этаж и заходите в лифт. Тут вас схватят, приведут на разговор к президенту Shinra и посадят в "кутузку" на 67 этаже. Поговорите с Тифой, подбегите к двери и пошепчитесь с Aeris. Затем ложитесь спать.

Проснувшись, выгляните в коридор, подойдите к лежащему охраннику и разбудите Тифу. После того, как она подбежит к мертвому стражу, поговорите с ней еще раз. Освободите Баррета и Red XIII. Обсудите создавшуюся ситуацию с Барретом, затем снова поговорите с Тифой. После этого бегите за Red XIII. Обратитесь к нему и поднимайтесь на следующий этаж. Еще один диалог с собакой и снова по лестнице на 68 этаж. Здесь сохранитесь и отправляйтесь в приемную президента Shinra. Поговорите с Палмером и выходите через северную дверь. Там потолкуйте с Rufus'ом. Cloud останется выяснять отношения с сыном президента, а остальные отправятся вниз. К лифту доберутся трое: Азерис, Баррет и Red XIII. Здесь вам предстоит сразиться сразу с двумя роботами.

HUNDRED GUNNER
LV: 18 HP: 1600 MP:0
слабо переносит Lightning

Используйте Fire, Ice, а еще луч-



ше Bolt и не забывайте вовремя лечиться.

HELI GUNNER LV: 19
HP: 1000 MP: 0
слабо переносит Lightning

Как и с предыдущим боссом, используйте в первую очередь Bolt, затем Ice и Fire.

После схватки в лифте действие переносится на крышу. Экипируйте Клауда магической материей и ата-



куйте Руфуса.

RUFUS LV: 21
HP: 500 MP: 0
DARK NATION LV: 18
HP: 140 MP: 80

Сначала убейте пантеру, затем разберитесь с зарвавшимся сынком. Особых проблем не будет.

Спускайтесь на этаж ниже. Там вас поджидает верная Тифа.

Дальше все будет развиваться как в заправском боевике. Клауд оседлает мотоцикл и встанет на защиту грузовичка со своими друзьями.

Управление во время гонки:

DEL - удар мечом влево
ENTER - удар мечом вправо

Справившись с мотогонщиками принимайтесь за босса.

MOTOR BALLLV: 19
HP: 2600 MP: 120
слабо переносит Lightning

Дайте кому-нибудь Restore + All, дабы он мог лечить всех одновременно. Остальных экипируйте материей Lightning. Пять-шесть bolt'ов и с роботом можно распрощаться.

После смерти босса вы получите Star Pendant.

Kalm town & chocobo farm

Итак, вам наконец-то удалось вырваться из Midgar'a и ваша команда готова отправиться в долгое путешествие.



Идите на северо-восток к Kalm'y, расположенному недалеко от Midgar'a. Зайдите в местную таверну и отправляйтесь прямиком на второй этаж, где вас ждут друзья. Ждут не просто так, а хотят услышать все о Sephiroth. Клауд начинает вспоминать свою молодость...

Поговорите с солдатами Shinra и Sephiroth'ом. После остановки фургона вам придется драться с зеленым драконом. Самое трудное - сделать первый удар.

Зайдите в городок, поговорите с Sephiroth и охранниками и идите на север. Обойдите все здания, поиграйте на пианино в комнате Тифы и отправляйтесь в гостиницу, на второй этаж. Там обратитесь к Sephiroth и выберите второй вариант ответа.

На утро поговорите с Sephiroth, сфотографируйтесь на память и отправляйтесь в город. После падения с мостика, поговорите с Тифой и отправляйтесь вслед за Sephiroth.. Войдите в пещеру и продолжайте двигаться на север. В конце концов вы окажетесь на Jenova plant. Зайдите вовнутрь и пообщайтесь с Sephiroth. Затем задайте ему два вопроса.

После этого вы можете сохранить игру, либо продолжить без сохранения.

В следующей "серии" воспоминаний Cloud проникнет в особняк на окраине города. Поднимитесь на второй этаж и зайдите в комнату справа. Теперь спуститесь по винтовой лесенке в подвал, зайдите в библиотеку и поговорите с Sephitoth. От него толку не добьешься, так что возвращайтесь наверх.

Проснувшись, вернитесь в библиотеку к Sephiroth. Поговорив с ним бегите наверх. О ужас! Nibelheim объят пламенем! И спасти Тифу тоже не удалось. Куда бежать, куда податься. Конечно же к Jenova Plant. Здесь поговорите с Тифой и отнесите ее в сторонку. Пришло время разобраться с Sephiroth, но здесь воспоминания Клауда обрываются самым бесцеремонным образом.

Пришло время покинуть гостеприимную таверну. Купите необходимые вещи в магазинчике и выходите на карту мира. Ваша первоочередная задача прокачать своих персонажей как минимум до 18 уровня, так вам легче будет драться с боссами, да и в простых битвах будете чувствовать себя намного увереннее.

Натренировав команду двигайтесь на восток. Там находится chocobo farm. Загляните на ферму и поговорите с Chocobo. Ответив Wark вы получите Choco/Mog материю - первую материю класса Summon. Затем идите в стойбище позади загона и поговорите с Choco Billy (человек в шляпе). В разговоре выберите первый ответ, затем четвертый и снова первый - вы получите материю Chocobo Lure, правда за нее придется заплатить 2000 Gill. Выходите с фермы, экипируйте кого-нибудь Chocobo Lure и погуляйте по следам больших птиц, пока вас не атакуют. В составе вражеской группы должен быть один Chocobo. Уничтожив напарников вы сможете оседлать его и отправиться куда душа пожелает... На данный момент он вам нужен, что бы пройти Midgar Zolom. Энту гигантскую змею завалить очень трудно.

Езжайте на юго-запад, к входу в Mithril Mine. Отпустите Chocobo и отправляйтесь в катакомбы..

Mithril mine & junon town

Зайдя в Mythril Mine идите направо, а на следующем экране возьмите Ether и Tent. После этого вскарабкайтесь по виноградной лозе на левую стенку. Здесь вы обнаружите материю Long Range. Теперь идите обратно, поверните вниз и в сундучке возьмите Mind Source. Затем отправляйтесь на запад и обсудите положение вещей с Турками. Как только вы останетесь наедине с самим собой, двигайтесь вверх, возьмите Elixir и Hi-Potion. Теперь возвращайтесь на то место, где встретили наемников Shinra и выбирайтесь на поверхность.

Если горите желанием попробовать себя в роли стратега, можете это сделать прямо сейчас, посетив форт Condor. Мы же, для краткости, пойдем напрямик к Upper Junon.

Оказавшись в городе, идите на пляж. Здесь придется показать себя героем и завалить очередного монстра.

BOTTOMSWELL LV: 23
HP:2500 MP: 100
слабо переносит Wind

Так как монстр принадлежит к классу воздухоплавающих, некоторые персонажи не могут его достать, так что навесьте на них материю Long Range. Можете вообще забить на физические атаки и использовать только магию.

После победы вы получите Power Wrist.

Теперь вам придется делать искусственное дыхание глупой девчонке. Когда она придет в себя и скажет "мама", пустите слезу умиления (хотя бы ради приличия) и возвращайтесь в город. Не, доброта всегда провоцирует на ответную реакцию - вам предложили бесплатный ночлег. Наутро выходите на улицу и отправляйтесь в домик справа от вашей группы. Здесь живет Priscilla. В порыве чувств она одарит вас материей Shiva и расскажет как пробраться на военную базу Shinra. Оказавшись на пляже свистните два раза, затем изобразите из себя скалолаза. Провода под напряжением? Ничего, мы и не в таких переделках бывали.

Здесь сундук, точнее выключатель. Заходите в здание на юге от вас и подчинитесь приказаниям капитана. Приказ ясен как божий день - надеть форму и отрепетировать парадное выступление. Вволю натренировавшись отправляйтесь на парад.

Парад - демонстрация строевой выправки армии. Дабы не опозорить честь мундира Shinra вам необходимо вовремя занять место в строю. Рано или поздно Клауду это удастся. Потом ему объяснят какой он олух, в лучших традициях армейского воспитания.

Выходите на улицу и идите на запад. По пути можете посетить местные магазинчики и прикупить материю... Дойдя до конца вы снова окажитесь втянутым в армейскую авантюру. Однако это не надолго - две минуты и вы снова всецело предоставлены самому себе. Почти, так как друзья затащат ошалевшего Клауда

на отходящий корабль.

Over the Sea

В ящичке возьмите Ether и поднимите материю All. Поговорите со всеми членами команды и отправляйтесь на верхнюю палубу. Тифа дежурит на вышке, милая беседа на морских просторах, что может быть лучше? Но вот куда подевался Баррет? Он, как всегда, горит желанием отомстить Руфусу и, сжимая кулаки, грозится ему через стекло.

Завоет сирена, интересно по кому? Не суть важно - вам надо спешить на верхнюю палубу и формировать новую группу. Спуститесь в трюм и подойдите к закрытой двери. Она почему-то открыто. И вообще все как-то не так, трупы валяются, монстры появляются...

JENOVA*BIRTH LV: 25
HP: 4000 MP: 110

Используйте магию Earth, Fire и Cold, но ни в коем случае не применяйте Bio. Так же не забывайте использовать материю Summon. Как обычно, здоровье превыше всего, лечится, лечится и еще раз лечится.

В качестве награды за убийство монстра вы получите White Cape.

Подберите материю Ifrit, поднимитесь на второй этаж, проверьте сундучок и выходите из комнаты.

Costa del sol

Походите по городку, отдохните в гостинице, купите необходимые вещи или материю и выходите на карту мира. Идите на запад, пройдитесь по горному мосту и зайдите в пещерку. Идите на север, поговорите с сидящим человеком и продолжайте двигаться вверх. Выйдя к разрушенной Mako Power Plant становитесь на рельсы и вперед, по шпалам... На последней развилке выберите верхний путь, поверните выключатель в будке и вернитесь назад. Мост опустится и вы сможете пройти по нему на другой экран. В результате окажетесь в Северном Кореле.

Gold saucer & corel prison

Ну вот и пришло время покопаться в прошлом Баррета. Мда, здесь его не любят. Однако зто не мешает вам пройтись по магазинам и отовариться необходимыми вещичками. На карте мира прокачайте своих героев до 24/25 уровня, благо здесь можно получить за группу монстров около 500 Experience Point'ов. Затем возвращайтесь в городок и идите на перрон, садитесь в вагончик канатной дороги и отправляйтесь в местный Парк Культуры и Отдыха - Золотое Блюдце.

Прибыв на станцию, поговорите с кассиршей у входа и купите разовый билет за 3000 Gil. Идите в центральную залу и прыгайте за Барретом в телепортер на площадь Чудес (Wonder Square). За вами увяжется Aeris, но зто не лечится. Вскоре к вам пристанет назойливый кошак и отвязаться от него уже не удастся. Отправляйтесь на Battle Square, а оттуда прямиком в тюрьму.

Здесь уже мотает срок Баррет. Поговорите с ним, после чего пообщайтесь с завсегдатаями каталажки и обязательно посетите домик в правой части зтого богом забытого места. Ваша команда в кои веки соберется в полном составе. Сформируйте группу и отправляйтесь в грузовик. Там пообщайтесь с Mr. Coaton'ом, а затем топайте на север. На следующем зкране выйдите через сломанную калитку в заборе, затем идите направо. Вот вы и на свалке, а отсюда одна дорога - на север. Здесь вас уже ждут. Знакомьтесь - Dyne, друг Баррета. Бывший друг Баррета.

DYNE LV: 23
HP: 1200 MP: 20

Используйте только Limit'ы, а все остальное время либо лечитесь, либо ничего не делайте. Три/четыре Big Shot'a, и враг повержен.

По окончании битвы вы получите Silver Armlet.

После смерти Dyne, вы снова окажетесь в грузовике Mr. Coates'a. Еще одна нелицеприятная беседа и вот выход из тюрьмы найден. Надо лишь победить в заезде Chocobo.

По пути наверх вас обучат управлению на скачках. Перед началом заезда у вас есть несколько свободных минут. Используйте их с пользой, а именно возьмите бесхозную материю Ramuh.

Управление Chocobo:
Серый минус переключение между автоматическим и ручным управлением
DEL повышение скорости
INS понижение скорости
ENTER суперускорение

Победить в заезде можно и не переключаясь на ручное управление.

После победы вы получите первый приз - автомобиль. На нем вы можете выбраться из пустыни и перебраться через реку.

Gongaga and cosmo canyon

Ну вот вы и на колесах. Выбравшись из пустыни отправляйтесь на юг. Перебравшись через реку вы окажетесь у городишка Gongaga (по виду напоминает большой котлован, обрамленный лесной порослью). Здесь вы встретите своих старых знакомых - турков Reno и Rude. Слово за слово, вот и на драку нарвались.

RENO LV: 22
HP: 2000 MP: 80
RUDE LV: 23
HP: 2000 MP: 135

В битве используйте доступную материю класса Summon, а если понадобится, восстанавливайте MP поглощая ether. Первым делом выносите Rude, так как он может лечить себя и Reno, ну а когда он убежит, добивайте второго противника.

После битвы вы получите Fairy Tale и X-Potion.

По окончании схватки идите на северо-восток, затем на север. Вы



окажетесь у разрушенного реактора. На сцене появятся новые действующие лица - Scarlet и Tseng, поговорят о "Huge Materia" и исчезнут так же внезапно, как и появились. Осмотрите реактор и возьмите Titan материю. После зтого возвращайтесь к месту встречи с Turk'ами и идите на северо-запад. На развилке либо отправляйтесь в городок за покупками, либо идите дальше на запад, не забыв взять материю Deathblow.

В городке войдите в правый нижний домик и заговорите с его обитате-

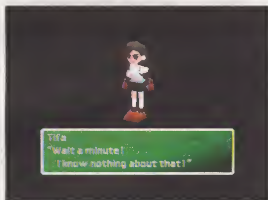


лями. В гостинице в сундуке можно взять X-Potion, а в домике старика - White M-phone. Отоварившись всем необходимым выходите на карту мира и поезжайте в cosmo canyon, что на северо-западе через реку.

Как только проедете мимо городка, машина сломается и волей-неволей придется посетить сборище местных разгильдяев...

Поговорите с человеком, охраняющим лестницу в каньон и выберите

вторую опцию. После зтого вы сможете беспрепятственно пройти дальше. Марш-бросок по магазинам, на предмет покупки чего-нибудь нового, а затем по лесенке вверх, в пещеру местного мудреца Bugenhagen'a. Здесь поговорите с Red XIII, а затем найдите кого-нибудь из команды. После зтого вам предложат сформировать группу и попросят вернуться к Bagenhagen'у. Поднимайтесь наверх и смотрите заставку. Спускайтесь по лестнице и отправляйтесь к костру на центрально площади. Так как у народа накопилась куча впечатлений, и они спешат излить их на вашу бедную головушку, придется перекинуться парой словечек с каждым. После зтого составьте партию и идите за Bagenhagen'ом. Выбравшись на нижний уровень пещер, обследуйте все укромные закутки, попутно нажимая скрытые кнопки. В результате откроется проход на юг. Обследовав все закоулки подземелий вы в конце концов выйдите к древнему духу. И нельзя сказать, что он зтому очень обрадуется.



GI NATTAK LV: 29
HP: 5500 MP: 200

Атакуйте только основного монстра, не обращая внимания на летающие около него огоньки. Самое действенное средство: Cure2 - он и так мертвый, и Hit Point'ов зто заклинание вытянет у него не мало. Попробуйте так же покидаться всевозможными Potion'ами и X-Potion'ами, а от Phoenix Down'a монстряк мрет на месте (аллергия, наверное).

После победы вы получите Wizer Staff.

Поднимите Gravity материю, оставшуюся на месте поверженного монстра и выходите вслед за Bagenhagen'ом. Просмотрев еще одну слезливую донельзя заставку выходите из города и отправляйтесь за новыми приключениями.

Return of Sephiroth

Забирайтесь в отремонтированный вездеход и поезжайте на север, там по броду переберитесь на другой берег реки и двигайтесь дальше к Nibelheim. Оказавшись в городе, обследуйте все дома и опросите "людей в черном". За оказанное внимание получите всякую чепуху. Восстановив Hit и Magic Point'ы в гостинице, отправляйтесь в особняк (правое верхнее здание). Тут идите в библиотеку, поговорите с Sephiroth и поднимите оброненную им материю Destruct. Зайдите в левую верхнюю комнату на втором зтаже и откройте сейф в правом верхнем углу, использовав следующий код: вправо до 36, влево до 10, вправо до 59, вправо до 97.

Учтите, что вам надо уложиться в двадцать секунд и не крутить рукоятку слишком сильно.

Как только вы вскроете сейф, на вас нападет Lost Number.

LOST NUMBER LV: 35
HP: 7000 MP: 300

Тут используйте все Summon'ы, которые только можно. Лучше всего, если вы предпримете попытку взломать сейф с достаточно сильными персонажами, так как монстр весьма силен. Поднимите материю Odin и ключик от склепа, выйдите из особняка и идите на север.

Поднимитесь по тропинке в горы, пройдите по мосту и войдите в пещеру. Спуститесь вниз, сохранитесь возле Save Point'a и атакуйте большого паука.

MATERIA KEEPER LV: 38
HP: 8400 MP: 300
Fire восстанавливает HP.

С самого начала битвы кастуйте на всех Haste, после чего используйте физические атаки, а магию применяйте только для лечения. Можно также применить "Choco/Mog" материю.

После победы вы получите Jem Ring.

Возьмите материю, оставшуюся после босса, походите по пещерам (в них лежит немало полезного, да и прокачать персонажей на местных монстряках не помешает). Затем выходите на карту мира через проход, который ранее стерег паук.

The Inventor

Двигайтесь к Rocket Town'у, расположенному на север от выхода из пещеры. Зайдите в правый верхний дом, а там через дверь - на задний дворик к самолету. Поговорив с Sher'ой, отправляйтесь на зкскурсию к местной достопримечательности - ракете. Поговорите с Сидом. Идите обратно в дом. После продолжительной болтовни явите свое лицо Руфусу, а затем бегите на задний двор, отнимать самолет у Палмера.

PALMER LV: 38
HP: 6000 MP: 240

Как и в битве с MATERIA KEEPER, кастуйте на всех Haste, убивайте Palmer'a тем, что в руках и тратьте Magic Point'ы только на лечение.

Растоптав Palmer'a, вы получите Edincoat.

Betrayal

Плывите к пустыне Gold Saucer'a и выходите на южном берегу реки. На юго-востоке вы найдете небольшой домик. Расспросите в нем человека про Keystone и направляйтесь в Gold Saucer. Там заходите на Battle Square и поднимайтесь вверх по лестнице. Поворачивайте направо в местный музей/выставку и подойдите к круглому камню. Тут войдет Dio и предложит вам подраться на арене в обмен на камень. Сражаться вы будете один, с тем, что вы имеете на данный момент. Продержитесь дветри битвы, и камень - ваш. Умереть вы не можете, так что не беспокойтесь и соглашайтесь на все битвы. Заполучив желаемое, идите на станцию, но уехать не получится, т.к. транспорт сломан, и вы вынуждены задержаться на некоторое время. Далее просмотрите длительную вставку, поучаствуйте в представлении, прокатитесь с Aeris и, когда к вам вернется управление, идите за Cait Sith'ом в Wonder Square. Затем погоняйтесь за ним по различным отделениям Gold Saucer'a, пока он не бросит Keystone Tseng'y. Поговорите с ним, составьте партию и уезжайте из Gold Saucer'a.

Temple of Ancients.

Отправляйтесь в Храм Древних (он расположен на острове к югу от Junon Town). Внутри вас ожидает сюрприз, в лице раненого Turk'a, да не кого-нибудь, а Tseng'a. Поговорите с ним и используйте ключ на алтаре. Вы перенесетесь в лабиринт. Сначала идите прямо, затем сверните налево, потом направо и спуститесь вниз по лестнице. Опять правый поворот, а там карабкайтесь по плющу в яму и откройте сундук. Взяв вещицу, отправляйтесь направо и по лиане вскарабкайтесь на возвышение. Сверните налево и идите вперед до первого поворота налево, а там уж и лестница близко. Рядом с вами, на возвышении, стоит сундучок. Возьмите его содержимое, а затем зайдите в пещерку. Здесь вам дадут шанс сохраниться и восстановить HP и MP. Не забудьте проверить два сундука, что стоят у стены. Выйдя из пещерки, поверните направо и воспользуйтесь лестницей, чтобы подняться на возвышение. Там опять направо, спуск вниз по плющу - вот вы и нашли еще один сундук. Поверните направо и, спустившись по лестнице,

идите вперед. Там еще один поворот направо, затем придется снова карабкаться по лиане. Пройдите немного вперед и поднимитесь по лестнице. Здесь поворот направо, а там еще одна лестница, но на зтот раз вниз. Поворот налево, и еще одна лиана - карабкаемся по ней на возвышение, а, закончив подъем, отправляемся налево. Там лежит материя Luck Plus. Вернитесь назад и спуститесь вниз по лиане, затем поверните налево и преодолейте еще один лестничный пролет. Вот уже и до пещеры недалеко. Здесь вам предстоит так рассчитать скорость героя, чтобы ему удалось присесть под катящимися камнями. Не стоит сворачивать с пути. Лучше пройдите дорожку до конца, и камни исчезнут так же внезапно, как появились. Вернитесь к бассейну и возьмите материю Morph. После зтого вернитесь на тропинку и идите к западному выходу.

Здесь вам предстоит головоломка с гигантским циферблатом, и двенадцатью выходами. Чтобы открыть тот или иной проход необходимо переводить стрелки,

Проход с I Ящик. Как только вы его откроете, на вас нападут монстры.

Проход с II Завален камнями.

Проход с III Ящик. Как только вы его откроете, на вас нападут монстры.

Проход с IV Ящик. Внутри лежит лучший жезл Азерис - Princess Guard.

Проход с V Выход на поверхность, к ящику, в котором лежит Ribbon.

Проход с VI Комната со множеством входов и выходов.

Проход с VII Ящик с оружием для Cait Sith'a - Trumpet Shell.

Проход с VIII Ящик с Megalixir'ом.

Проход с IX Завален камнями.

Проход с X Отсюда вы пришли.

Проход с XI Опять закрытый проход.

Проход с XII Закрытая (пока) дверь.

Идите на VI, собрав перед зтим предметы во всех остальных проходов. Тут погоняйтесь за неугомонным типом в синем, чтобы открылась дверь на верхнем этаже. Поймав его, вы можете еще раз сохраниться и восстановить Hit и Magic Point'ы. Не забудьте про ящик внизу, в котором лежит Work Gloves. Заходите в открывшуюся дверь и идите направо. После просмотра серии вставок с Sephirith, вам предстоит сразиться с красным драконом.

RED DRAGON LV: 39
HP: 6800 MP: 300

На дракона используйте Slow, а на себя, соответственно, Haste. Битва достаточно простая - атакуйте дракона и вовремя лечитесь.

По окончании битвы вы получите Dragon Armlet.

Подберите Bahamut материю, идите направо и дотроньтесь до макета храма. На самом деле зто никакой не макет, а темная материя. Покиньте комнату и вернитесь в башню с часами. Идите к выходу номер XII и постучите в дверь. Тут вам придется нелегко - предстоит схватка с самым сильным боссом на первом диске.

DEMONS GATE LV: 45
HP: 10000 MP: 400

Навесьте на одного героя Barrier+All, на другого - Time+All, а третьему дайте Restore+All. Примените на себя Barrier и Haste, на Demons Gate - Slow, затем вызовите Bahamut'a, а после зтого атакуйте врага Limit'ами, благо они очень быстро набираются.

Убив врага, вы получите Gigas Armlet.

Bone Village / Sleeping Forrest

Садитесь на гидросамолет и отправляйтесь к северному континенту. Там, на зеленой полянке в горах, лежит гигантский череп доисторического животного. Рядом с черепом копаются археологи. Зайдите в деревню и поговорит с археологом, стоящим у входа в дом. Попросите его добыть Lunar Harp. Вам предложат расставить четырех кладоискателей. Лучше всего прибегнуть к их услугам на верхней площадке. После взрыва бомбы все четыре археолога повернутся на соответствующий угол. Lunar Harp закопан в той точке, где пересекаются взгляды кладоискателей (ну прям тригонометрия какая-то!). Маленькая подсказка: копайте чуть правее и чуть ниже палатки на втором ярусе. После начала раскопок можете спокойно отправляться спать. Если вам повезло, то на следующее утро Lunar Harp будет лежать в шкатулке рядом с домом.

Добыв необходимую вещицу, отправляйтесь в лес. На втором зкране вы увидите красный мерцающий шарик, перелетающий от одного дерева к другому. Это материя Summon Kjata. Просчитайте траекторию полета материи и перехватите ее. Затем идите на следующий зкран. Здесь вас ослепит красный свет, после чего спящий лес проснется и откроет дорогу к забытой столице. На следующем зкране возьмите item из ящичка и, вкарабкавшись по стволу засохшего дерева, бегите на восток.

Forgotten Capital

На первом перекресте сверните налево. Зайдите в дом с Save Point'ом и возьмите в ящике Magic Source. Воспользуйтесь второй дверью и направляйтесь на северо-восток. Там спускайтесь вниз, идите направо и берите в ящике Aurora Armlet. Вернитесь обратно на перекресток и выберите среднюю тропинку. Проникнув в необычное строение, поднимитесь наверх и возьмите материю Comet. И снова вернитесь на перекресток, но на зтот раз поворачивайте на восток. На следующей развилке сверните направо и зайдите в дом, где на втором зтаже в ящике лежит Guard Source. Также посетите дом по



соседству. Там в ящике на первом зтаже можно разжиться Elixir'ом. Воспользуйтесь винтообразной лесенкой наверх, и на втором зтаже ложитесь поспать. Когда Клауд ночью проснется, прихватите лежащую за кроватью материю Enemy Skill, вернитесь на перекресток и изберите средний путь. В коралловом здании воспользуйтесь потайным проходом и спускайтесь по зеркальной лестнице. Дальше будет много интересного, в частности, Клауд пойдет кадрить Азрис мечом, но ему в зтом помешает Sephiroth. Последний мало того, что убьет бедную девушку, так ведь еще и монстра на вас натравит.

JENOVA*LIFE LV: 50
HP: 10000 MP: 300
Слабо переносит Earth.

Первым делом, как обычно, кастуйте на себя Haste, на монстра - Earth'и и Titan'a. Неплохо действует также Comet, Bahamut и Kjata. Когда исчерпаете все Summon'ы, действуйте грубой физической силой. Постоянно лечитесь - ближе к концу схватки JENOVA*LIFE применит Aqualung - магическую атаку, снимающую порядка 1500 хит-поинтов. И не забудьте зкипировать материю Enemy Skill, чтобы выучить Aqualung, он вам в дальнейшем тоже не помешает. После победы разживетесь Wizard Bracelet.

Конец первого диска - продолжение следует.

Александр Лашин aka S_Lash

Populous III: The Beginning

Для начала - краткое вступление. В этом руководстве не будет ничего, о чем вы можете узнать из встроенной энциклопедии. Настоятельно рекомендую изучить ее перед началом игры. Из нее вы сможете получить достаточно подробные сведения (ежели владеете английским) обо всех объектах, юнитах и заклинаниях Populous III. Также не будет подробного описания действий, необходимых для успешного завершения каждой миссии, иначе говоря, те, кто надеялся на подробную «проходилку» - обломитесь! Не хочу лишать вас удовольствия от самостоятельного нахождения ключиков к уровням. Как мне кажется, лучше рассказать, как проходить *любую* миссию - это может пригодиться и в сольной игре и в multiplayer. Короче, читайте и наматывайте на ус (у кого нет усов, мотайте на уши. Вырастут усы - перемотаете :-)).



Видение мира

Лучше всего смотреть на поле боя не так, как это выставлено по умолчанию, а с максимальным удалением. Для чего сразу после старта следует нажать на клавишу «минус». При игре с видом сверху значительно увеличивается обзор и становится гораздо удобнее выделять вечно мельтешащие юниты.

И еще об управлении. Вам не раз понадобится просмотреть всю планету крупным планом (правая клавиша на minimap). Вращать шарик лучше не кнопками, а мышкой, причем зажав левую клавишу. Времени тратится гораздо меньше.

Дебют

В любой стратегии главное - начало. Populous 3 - не исключение.

В начале миссии стоит нарубить побольше древесины, чтобы потом не тратить времени. Кстати, если у вас мало леса, его можно красть у врагов. Кастуете невидимость (invisibility) на своих braves и неторопливо идете в направлении вражеского поселения. Заметить вас не должны. При этом избегайте жрецов (подробнее см. ниже).

В начале игры (особенно при игре с человеком) охрана шаманши не обязательна, можете спокойно разгуливать и отлавливать wildmen'ов, но только держитесь подальше от берегов, а то кто-нибудь смекалистый вашу ворожею blast'ом отшвырнет куда подальше. В смысле, в воду. У blast'ов есть такая особенность - вреда они причиняют немного, зато неслабо отшвыривают подопытного в сторону. При должной сноровке и везении (неосторожный противник) можно учить врагов плаванию методом погружения в водоем с головой. Ученики они, кстати, неспособные ;-). Впрочем, спасение утопающих - дело рук самих утопающих.

Максимальное количество ваших followers зависит от числа и статуса хижин. Маленькая хижина прибавляет к текущему максимуму трех, средняя - четырех, а большая - пятерых followers. Следствие - хижин нужно много, т.к. после битвы, в которой враг покрошил в мелкий винегрет половину вашего воинства, начнется интенсивное размножение ваших подопечных, и их количество относительно быстро сравняется с максимумом.

Помолясь!!!

Как в сольной, так и в многопользовательской игре важно своевременно посещать всяческие Totem Poles, Obelisks, Vaults Of Knowledge и Stoneheads. И здесь есть ряд важных моментов.

Totem Poles & Stoneheads. Желательно посещать обычными braves или warriors. Неподалеку должен стоять готовый охмурить подбежавшего врага жрец (это актуально только для multiplayer, компьютер не очень-то заботится об охране кладезей мудрости).

С Vaults Of Knowledge (далее VoK) и Obelisks все немного сложнее. Помолиться там может лишь шаманиха, и почти все VoK неплохо охраняются. Что можно посоветовать? Первое и основное: посещать VoK только в сопровождении телохранителей (пяток warriors и пара preachers) и имея в запасе четыре заряда Swarm. Вреда это наиполезнейшее заклинание причиняет немного, зато для разгона враждебно настроенных демонстраций - лучше не придумаешь. И восстанавливается быстро. Если возле VoK бегают штук пять злобных вражин, стоит выбить трех-четырех из них blast'ами, а оставшегося или охмурить церковником, или пугнуть стаей кусачих ос (swarm). После чего спокойно совершать молитву, изредка отпугивая swarm'ами и отбрасывая blast'ами пробегающих мимо.

Оборона

Также немаловажный аспект в стратегиях. Итак, приступим.

Сперва надо наладить патрулирование территории, для чего снарядите нескольких бойцов и жрецов бегать вокруг деревни. Делается это так: строите вокруг базы несколько guard post'ов и с Ctrl'ом задаете маршрут.

Далее, Guard tower'ы - постройка просто необходимая. Их нужно много, и сажать туда надо жрецов и firewarrior'ов. Вообще-то, на своей базе жрецов следует держать только в башнях, так они, во-первых, захватывают гораздо большую площадь и, во-вторых, быстрее охмуряют горе-вояк супротивника. A firewarrior'ы из башен стреляют дальше, ими надо охранять проповедников, особенно, если те заняты. Пусть отстреливают приближающихся жрецов и шамана.

Если ваш шаман не занят, можно и его в башню пристроить, тем более, если вы обнаружите, что враг пошел в атаку. Так вы можете достать его шаманиху, пока сами находитесь вне пределов ее досягаемости. Но если враг дошел до вашей деревни - дело плохо. Особенно, когда у супостата есть Lightning или Tornado (а уж молниями перед походом не запасаются только в клинических случаях). Lightning хоть и не разрушает башню, зато поджигает ее, и тот, кто в этой башне находится, сгорает.

Если на вашу деревню с воплями несется огромное воинство врага, в первую очередь вдарьте по основной массе молнией. Их стройные ряды рассеются, и обороняться сразу станет легче. Также неплохо помогают swamp'ы - оборонительные сооружения класса «болото смертоносное», гарантированно умерщвляющие десяток незадачливых обитателей мира Populous. Причем тонут в болоте как враги, так и свои, так что, скастовав swamp, постарайтесь сами в него не угодить.

Также можно порекомендовать Hypnotise. За пару секунд воинство врага изрядно сокращается. Но только временно, поэтому помните, что рано или поздно с захваченными придется что-то делать. Обычно - уничтожать.

Из атакующих в первую очередь выбивайте шаманов, firewarrior'ов и жрецов. Шаманов - потому что колдуют и не дают спокойно охмурять воинов, жрецов - потому что сами охмуряют, а вам мешают, огненных парней - за то, что стреляют издалека, опять же нарушая стройный ритм жреческой проповеди.

Как убивать? На шамана можно наслать четырех и больше воинов, а луч-

ше всего - просто швырнуть в него lightning'ом, пусть даже попав при этом по паре своих. До firewarrior'а надо успеть добежать жрецом, для чего стоит посылать сразу двоих-троих проповедников. Кто-нибудь добежит. На воинов можно наслать или такую же толпу своих воинов, или пару жрецов, квалифицированно пудрящих глупым солдатам мозги. Основные сложности с церковниками. Если просто посылать на них warrior'ов, то вояки усядутся вокруг цели и будут самозабвенно ее (цель) слушать, после чего сменят ориентацию (ценностную) и перейдут на сторону врага. Чтобы этого не произошло, надо вместе с бойцами послать в бой шамана или жреца.

Пользуйтесь тем, что вражеские заклинания не действуют на территории вашего Reincarnation Site. Если враг подло напал, а вы не успели выбить его шаманиху, загоните свою на RS и колдуйте оттуда. Правда, придется в целях безопасности пожертвовать дальнобойностью.

Кто сказал, что LandBridge - малополезное заклинание? Попробуйте скастовать его между двумя холмами, и получите неприступную стену.

В атаку!

Рано или поздно вам придется проявить инициативу и самому пойти войной на противника. Но чтобы поход этот оказался более-менее успешным, надо бы слегка подготовиться. Как? Читайте.

Самое важное. Отряд, который пойдет на вражескую деревню, должен быть сбалансирован, в его составе не должно быть перекосов. Вы ничего не добьетесь, атакуя только firewarrior'ами или жрецами. Должны присутствовать все. Firewarriors и Preachers не предназначены для ближнего боя, это прерогатива warrior'ов.

Даже не пытайтесь идти на вражескую деревню без запаса заклинаний. И вообще, прежде чем бросаться в рукопашную, надо провести артподготовку. Итак, сперва Lightning по скоплениям живой силы и Tornado по важнейшим зданиям. Какие здания важнейшие? Хижины! Чем меньше у противника хижин, тем меньше у него followers - и тем медленнее регенерируется его мана. Ну и, конечно, надо разбить башни. А то залезет туда их шаманиха, начнет постреливать... Ничего хорошего.

Также можно применить hypnotism, и направить свежие силы на передовую. Очень полезный маневр.

Когда начнутся массированные схватки, следите в основном за шаманшей, но не забывайте поглядывать и на остальные свои войска. Собственно говоря, жрецов (хотя бы основную массу) вы должны изничтожить еще до начала драки «деревня на деревню».

Шаманшу не обязательно бить мощными заклинаниями, можно просто направить на нее четырех warriors.

Если вражеский reincarnation site находится на мысе, то, при наличии заклинания erode (понижает уровень земли), можно здорово облегчить себе жизнь, отрезав RS от остального мира. Важно отрезать капитально, чтобы возродившаяся там шаманиха не достала до берега LandBridge'м. А вам останется только построить guard tower и стрелять оттуда.

Неплохо действует заход в тыл. Для этого нужно иметь прямой доступ к базе врага и, желательно, лодку или стратостат. Сажаете шаманшу, пару жрецов и пару воинов в лодку (можно использовать и две лодки, но для этого нужна недюжинная сноровка), и смело нападаете оставшимися силами на базу противника. Пока он отбивается, подплываете с незащищенной стороны, втихаря хлопаете его колдунью и заодно уничтожаете жизненно важные постройки, попутно переманивая на свою сторону его воинов (тут и hypnotism ко двору придется). Если играете против человека - у него мозги набекрень съедут, пока он будет пытаться отбить сразу две атаки с разных сторон. А вам только того и нужно. Этот прием используется и при прохождении, например, 5 миссии одиночной игры. Очень рекомендую.

Spies+Invisibility - термоядерная смесь! Использовать перед атакой вражьей деревни в качестве разведки боем. Только остерегайтесь жрецов, они и невидимых охмуряют очень даже неплохо.

В остальном - никаких особых премудростей нет, остается только сказать немного о многопользовательской игре.

Multiplayer

Перед началом игры можно разрешить/запретить использование различных зданий и заклинаний. Как мне кажется, Balloon Huts а также заклинания типа Angel Of Death, Armageddon, Teleport и т.д. вносят в игру некоторый дисбаланс, делая сражения менее интересными. То же самое и в игре с одним шаманом, смерть которого означает проигрыш.

В начале multiplayer-игры имеет смысл отключить накопление всех заклинаний, кроме Convert, дать braves'ам задание строить здания и в темпе заняться отловом wildmen'ов. Большое количество Convert'ов требует приличного количества маны, и, если у вас будет включено много спеллов, то "конверты" будут накапливаться крайне медленно - как следствие, противник сможет обскакать вас в численности.

В Populous III есть Rush. Нельзя сказать, что его использование полностью гарантирует победу, что, впрочем, даже хорошо. Существует он в нескольких вариантах.

Итак, вариант первый, хорош для небольших карт. Строите только пару хижин и Warrior Training Hut (на всякий случай), шаманом же идете в направлении деревни противника (карта-то маленькая), попутно отлавливая wildmen'ов. Получающихся followers надо брать с собой. Найдя деревню про-



тивника (что нетрудно сделать по причине размеров уровня), в первую очередь пару раз радуете вражеского шамана blast'ом. Если зашвырнуть его в воду не удалось, направляем на него followers. Далее расшвыриваем его braves'ов, в случае чего - подводим с базы нескольких воинов.

Вариант второй, для средних и крупных карт. Если много воды, то стоит построить лодку, посадить в нее шамана, воина и трех шпионов, после чего плыть на разведку. Если воды нет или мало, группу можно сделать чуть больше, главное - не очень долго тренировать воинов и шпионов. Увидев вражескую деревню, надо быстро уничтожить шамана (Blast или lightning) и послать шпионов поджигать все, что увидят, включая деревья (чем меньше у врага ресурсов, тем лучше). Шаманом и воинами же в это время надо уничтожить как можно больше followers противника. Постарайтесь также, чтобы в вашей деревне в это время кипела работа, т.е. строились хижины, храм, башни и пр.

Как от Rush'а защититься. Очень просто - знать, что его будут применять. И заготовить одну молнию, а также, если карта большая, пару жрецов. Почему на большой карте? Да потому, что на маленьких картах времени на разведку почти не тратится, и вы просто не успеете построить и храм, и хижины, и warrior training hut. На небольшой карте лучше построить пару лишних warriors, ведь жрецов у противника все равно не будет.

Вперед, к вселенскому господству! Удачи вам в этом нелегком деле! Искренне надеюсь, что мое скромное руководство вам хоть сколько-нибудь да поможет.



Гуру Брамин

Blackstone Chronicles
An Adventure in Terror

Гениальная игра. Великолепная и потрясающая. Кстати, за доработку графики по сравнению с альфой, по которой писалось ревью, я бы добавил еще балл-другой - на 8 зто тянет вполне. И итоговый рейтинг тоже бы вырос - правда, все равно не дотянув до моей внутренней оценки игры: десять без небольшого (притом, что нежно, глубоко и страстно любимая Фанданга - зто «9 с очень большим»). Blackstone захватывает по полной программе, Blackstone увлекает и заставляет поверить в себя, Blackstone - зто та самая «мультимедия», о которой так долго говорили большевики: книжка из картинок и говорящих героев. Blackstone - зто штучная



вещь, и, чтобы привлечь к ней больше внимания, я, пожалуй, извращусь.

Вы не получите здесь, дорогие читатели, ничего, кроме непосредственно солюшена - способа преодолеть «застревание» в игре. Получится детектив: вся внутренняя логика пазлов, все тонкости сюжетных поворотов и игровая красота Blackstone Chronicles останутся «за кадром». Самое интересное в игре - понять, почему надо было набрать именно зти цифры или ввести именно зто слово; и я не буду портить вам удовольствие. Застрянете - к вашим услугам; решите проходить сами - вам же лучше. Нелогичных пазлов в ВС нет.

Ну, и в качестве приложения - несколько хинтов. Во-первых, солюшены к пазлам, завязанным на время (и нашу смерть) - а то особо впечатлительные могут и игру бросить. Во-вторых, список предметов (только «лежащих на поверхности» - доступных изначально) для каждой комнаты - обидно застрять из-за того, что просто-то чего-то не нашел, а потом прочесть пол-солюшена в поисках своей несуществующей «ошибки». Итак:

Пазл с Heat Chamber: зажечь зажигалку и подогреть термометр.

Пазл с ЕСТ: набрать на панели слева 128.

Пазл с отравой: ввести себе вакцину из самой левой пробирки в ящике, найденном вторым (от отравления до исцеления нужно пройти часть игры, в том числе - пазл с ЕСТ).

Пазл с клеткой: пикой взять ключ слева, отпереть замок и открыть клетку («Орлята учатся летать...»)

Пазл со стереоскопом: взятую заранее («помолясь!!!») веревку зацепить за рукоятку слева.

Предметы

Офис Малькольма: ручка, ключи и кофейник.

Комната труда: нож и шило.

Кухня: щипцы и шампуры.

Комната Мэрилин: дневник.

Комната Лорены: перо, увеличительное стекло, косметичка.

Гидротерапия: резиновая простыня.

Электротерапия: стетоскоп.

Котельная: предохранитель.

Комната за шкафом: журнал.

Пыточная: дубина, веревка.

Склеп: ключ (в пазле).

Повторяю: здесь не все предметы. Осмотрите ящики, поработайте с тем, что уже взяли, наконец, вспомните: не подсказывал ли (или не говорил ли напрямую) вам кто чего? Вышеперечисленный набор - только то, что лежит на поверхности. «Чтобы ничто не прошло незамеченным», образно говоря. И обязательно - проговаривайте все диалоги: некоторые действия становятся доступны только после получения некоторой информации; так что если в тексте упомянуто общение с персонажем - ни одна реплика не должна быть проигнорирована. Ну, а теперь - в Blacktone Asylum, в гости к Malcolm'у Metcaff'у. Да, и еще: стиль изложения продиктован особенностями материала. Рассказывать про зту игру в виде инструкций - не дело.

Оливер оказался один в холле давно забытого им дома. В ушах еще звучал голос отца, «приветливо» смотревшего с портрета на стене. Только ночь на то, чтобы найти сидящего где-то в подземелье сына. Лишнего времени не было.

Кабинет Оливер еще помнил - только компьютера тогда не было. Пароль - scooter; и к нашим услугам вся база данных по пациентам за все время существования госпиталя. Интересно, но пока что не нужно - существенно более ценной была ручка от лифта: теперь мы могли подняться в палаты. А вот ключи... Оливер не знал ни одного из них, а перебор был непозволительной роскошью. Впрочем, почему бы их не прихватить. Да, и ящики стола... Тоже ничего - один щелкунчик, так похожий на любимого папочку. Никакого толку.

Оливер приделал ручку и поднялся на второй зтаж. Дверь в женское отделение была открыта; Оливер вошел в одну из палат. «Привет!», - раздался голос.

«Меня зовут Мзрилин - Очень приятно - Мне тоже. Я жду ребенка! - Поздравляю - Спасибо». В ящике Мзрилин лежал дневник. Др. Меткаф в порядке излечения пациентов сжигал дорогие им вещи - чтобы «больные» ощутили, что реально, что нет. Две страницы в дневнике были склеены.

Marylin Wilson. Выбыла (самоубийство). Фиктивная беременность. Слова в компьютере рассказывали не о жизнерадостной девушке зтажом выше, а о ком-то другом. Этого не могло быть. Курс лечения - гидротерапия. Часами в холодной воде, когда человек переставал ощущать что бы то ни было, когда шок не позволял чувствовать боль. Об зтом рассказали Оливеру Мзрилин при следующем разговоре и Джейн, та, кого



Оливер встретил позже, в гидротерапии.

Мзрилин вспомнила, каким ключом Малькольм открывал дверь. Она помнила многое - и «лечение», и разговоры с Малькольмом, и всю жизнь в госпитале. Ей было очень одиноко - а папаша Меткаф спрятал единственную дорогую ей вещь: подаренную сестрой зажигалку. Оливер обещал помочь.

Дух Джейн был привязан к жаровой печи. В ее голосе был непреходящий испуг; испуг и отсутствие надежды. Она не могла ничем помочь Оливеру - она даже не знала, как включить паровые машины. Оливер справился сам, нажав на пульте вторую и третью кнопки сверху. Он положил в машину дневник Мзрилин, закрыл дверцу и включил аппарат. Теперь можно было прочесть склеившиеся страницы - стало ясно, каким ключом открыть котельную.

Однако в котельной нечего было делать - кроме как поговорить с Шимусом, пожилым ирландцем, дух которого был привязан к печке, и взять предохранитель с полки. Оливер вернулся в холл и вошел в дверь слева.

На стенде были нож и шило; Малькольм ничего не возражал против того, чтобы Оливер взял их. Шилом оказалось очень удобно поддеть болты в петлях ящичка на стене; правда, в ящичке был только лобзик без лезвия. Зато на кухне, поддев ножом дверцу над раковиной, Оливер нашел разводной ключ. Кроме того, справа лежали щипцы, а слева висели шампуры. И то, и другое взять удалось, а вот изъять половник не получилось - посыпались протесты Малькольма.

Холодильник не работал. Впрочем, причина был тривиальной: перегорел предохранитель. Особо не задумываясь, зачем, Оливер вынул старый и вставил новый; стекло очень быстро покрылось инеем.

Отвернуть ключом болты на печке в котельной было легко. В огне лежала зажигалка. Оливер достал щипцы, протянул их, схватил вещицу... и ноги сами понесли его в гидротерапию; он открыл жаровую печь, лег в нее, закрыл крышку, и температура стала расти. Крики Джейн перебивались комментариями Малькольма, но Оливер слышал чужие голоса все хуже и хуже: слишком тяжелым и частым становилось его дыхание. Он успел щелкнуть зажигалкой и догадаться, что машину можно обмануть...

Оливер выбрался из «духовки». Ужас еще душил его и выветрился только когда Оливер дошел до комнаты Мзрилин. Ужас сменился тоской. Мзрилин вспомнила все.

Она знала, что ее беременность была не фиктивной. Малькольм убил ее ребенка. Она убила себя. Ничто больше не имело для нее смысла - хоть она и была благодарна нам за зажигалку. Она сказала, что женщина в комнате дальше по коридору могла бы что-то сказать о секретной комнате. Мзрилин знала, каким ключом открыть дверь.

Лавиния Уиллоуби считала себя королевой Марией Шотландской. С порога она спросила, принес ли Оливер ей вязальные спицы. Шампуры, положенные в коробку на столике у окна, вполне устроили Ви. Компьютер говорил, что от заблуждений Lavinia'ю Willoughby лечили прививками лихорадки. «Королева» помнила, каким ключом открывалась комната. Она была бы рада помочь и в наших основных поисках, но все, что она могла - зто рассказать, как попасть к Лорене, женщине, дух которой жил в следующем блоке.

Оливер снова спустился в подвал и открыл дверь Fever Therapy. В зтой комнате доктора забывали пациентов при кровопускании, и те умирали, наблюдая, как выходит их них кровь. Дух Ника Бреннена был привязан к тому самом креслу, в котором пациенты сидели при «процедурах». Ник сохранил маленький ключик, который не поместился в основной связке, но забыл, в каком именно ящичке спрятал его. Впрочем, нужная информация нашлась, когда мы ввели "Nick Brennen" в компьютер в офисе Малькольма: ключ лежал в третьем слева ящичке в третьем ряду сверху. Ник торопил Оливера - часть ночи была уже позади.

Лорена так долго «проверяла» Оливера, что впору было поверить в справедливость диагноза - паранойя. Meril Martin - таково было ее настоящее имя. Муж Мерил, «один из самых щедрых меценатов госпиталя», нашел в докторе Меткафе понимание и поддержку благородного стремления удалить постаревшую жену с глаз долой. Добрый доктор залечил женщину до такого состояния, что теперь единственным шансом





Оливера доказать, что он не «шпион Малькольма», было принести некий предмет, украденный Малькольмом у Лорены. Этим предметом оказался кофейник, стоявший в кабинете Малькольма, - у доктора и у пациента были одинаковые кофейные наборы. Впрочем, Лорена все еще отказывалась верить, что Оливер принес именно ее кофейник, - мало ли таких наборов!

Хорошо, хоть повышенной любви к собственным вещам у Лорены не наблюдалось. Оливер взял со столика у кушетки лупу и перо, а из чемоданчика на другом столике достал косметичку (чтобы выйти с зкрана с чемоданчиком, закройте его). Он внимательно рассмотрел кофейник - на дне были выгравированы буквы М.М. Оливер посмотрел еще раз, теперь через лупу, - полученной информации оказалось достаточно, чтобы Лорена позволила поставить предмет в свой кофейный набор. Теперь она верила Оливеру и просила об одной услуге: вернуть дорогой ей медальон, который Малькольм зачем-то забрал у нее. Лорена предполагала, что Малькольм прячет его в сейфе у себя в кабинете, за портретом матери Оливера; и еще она рассказала, каким ключом открыть комнату злектротерапии.

В коридоре Оливер открыл косметичку и достал оттуда тушь. Как ни странно, она все еще не высохла и вполне сгодилась как чернила для Ви - та желала написать письмо своей сестре, королеве Англии, в котором описала бы чистоту своих намерений. Оливер вылил тушь в чернильницу и поставил туда же перо - оставалось найти платок, который Ви хотела приложить к письму в доказательство его подлинности.

Джек Крамер, которого Оливер встретил в комнате злектротерапии, был одним из самых трудных пациентов. Запись в компьютере говорила, что однажды он просто сбежал. «Ты победил?» «Никому не удавалось победить», - ответил Джек. Он был единственным, кто позволил взять хотя бы что-то со стенда у «себя» в комнате, - Оливер получил стетоскоп.

Именно стетоскопа и не хватало



для того, чтобы вскрыть сейф - точнее, найти место на раме, нажатие на которое отодвигало картину в сторону. Дальше все было несложно: 4-24-52. Только вместо медальона там лежал небольшой ящичек и ювелирное яйцо. Оливер открыл ящичек, взял платок и ввел себе яд.

Оливера трясло. Он вышел в коридор, зашел в лифт и поднялся на второй этаж. Лавиния была благодарна ему за платок - и теперь, когда, по ее мнению, бояться несправедливого гнева сестры-королевы ей было больше незачем, она отдала Оливеру то, что приберегала для себя, - лезвие для работы по металлу. Оливер нажал на рисунок короны на кровати, взял лезвие и вставил его в лобзик.

Голова раскалывалась. Теперь Оливер точно знал, чем он болен, но противоядия все еще не было. Оливер спустился в котельную, где уже не текла вода, отпилил замок на решетке, расстелил на полу резиновый лист и снял медальон. Теперь к его голове были приставлены злектроды, и машина, включенная его же руками, готовилась послать заряд. Оливер очень хорошо помнил, как Джек описывал зту процедуру. И еще он помнил саму комнату и другие слова Джека...

Встав с кресла, Оливер быстро пошел к Лорене. Все тело ломило от боли. Он дошел и положил медальон на место. Теперь он знал, как попасть в секретную лабораторию папаши. Шкаф, вдвинуть книги Парацельса, Гиппократа, Фрейда и самовлюбленного предка. Ход назад закрыт. Лифт больше не действует. «Почему ты не хочешь слушать меня, Оливер?»

Потому что. Папаша невменяем и не воспринимает ответы. Последний симптом. Еще немного - и смерть... Оливер открыл ящик и ввел себе противоядие из самой левой пробирки. Только время могло сказать, не убьет ли его зтот выбор. И оно сказало, что Оливер был прав.

Журнал, описывающий расчлененку, организованную в порядке излечения мальчика от ощущения себя девочкой (мама очень хотела девочку и надевала на Эйба платьица, расчесывала волосы и давала кукол), лежал на полке. Саму расчлененку Оливер увидел, спустившись по лестнице. И голос мальчика, части которого стояли в колбах на полках, просил Оливера поиграть с ним в игру.

Оливер угадал "Table", начинавшийся с Т, и" Light", начинавшийся с L. Эйб рассказал Оливеру, что доктор Меткаф не очень хорошо понимал других и так и не понял, что Эйб вовсе не считает себя девочкой - он просто привык к куклам. Единственным местом, где Эйбу бывало хорошо в больнице, была часовня.

Оливер спустился в часовню. Дух органиста ничего не возражал против изъятия долота и молотка, а вот отпилить голову рыцарю, стоявшему в нише, не давал. Вынуть же пику из руки рыцаря не получалось.

Оливер вернулся в операционную. Эйб снова хотел играть. Оливер угадал "Diploma" (белое) и "Grate" (то, что начинается с «тигра»). После зтого он взломал долотом ящик стола и достал оттуда музыкальную шкатулку. Поговорив с Эйбом, Оливер вернулся в часовню.

Теперь Оливер точно знал, зачем ему отпиливать голову рыцарю. В ход пошла ножовка, потом Оливер обрубил поддержку каркаса (нож можно было заточить на кухне, около раковины), взял куклу... На зтот раз любое новое копье могло его убить. Хорошо, пику удалось захватить...

Стена склепа. Мзрилин сожгла себя зажигалкой. Джека убили злектрическим стулом смотрители. Ви повесилась, «ожидая убийц от своей сестры». Мерзавец папаша. Мразь. Его саркофаг стоял отдельно, только крышка была слишком тяжелой, чтобы поднять ее голыми руками.

Выйдя из склепа, Оливер выбил из головы носорога ключ - теперь возвращаться в склеп можно было в любой момент. Но сейчас он решил еще раз зайти к Эйбу. Кукла была положена на полку. Еще одна игра - на зтот раз ответом была лежавшая на столе книга. Теперь Эйб объяснил, почему его называли Эйбом, сказал, что для Меткафа он был просто 125, и... Оливер проиграл мелодию из музыкальной шкатулки органисту, и код для двери в операционной стал понятен. 2138. Вход в пыточную открыт.

Пол. Очаровательный помощник доктора. Лоботомированный садист. В качестве проверки искренности желания Оливера он попросил его засунуть палец в шкатулку, стоявшую на столе, - при обратном движении она должна была срезать часть пальца. Интеллекта на то, чтобы догадаться, что Оливер просто засунет шкатулку в рентгеновскую машину в операционной (предварительно вынув из нее кость), Полу не хватило. «Теперь, пока ты чу́вствуешь боль и ясно соображаешь, сделай еще одно - и я скажу тебе, где секретная комната». Оливер раскусил яйцо щелкунчиком - на бумажке была подсказка. Он снял веревку с «железной девы» и нажал на картинки с глазом, бегущим человеком и профилем девушки. Машина открылась; дубину, висевшую на стене, Оливер вставил как распорку и достал стереоскоп. На зтот раз он запустил машину, отрубающую голову, и на то, чтобы выбраться, оставалось секунд 30...

Оливер выбрался. Стереоскоп был разбит, Пол - «мертв», от него осталось только фомка на столе, и сказать, где секретная комната, было больше некому. Кроме... Мзрилин! Как она сюда попала? Она не знала сама, но звала Оливера в склеп.

Выйдя в кабинет, Оливер услышал крики жены в холле. Он не успел дойти - Малькольм отправил и ее



в секретную комнату. В склепе Оливер услышал голос Ви - она приказывала ему снять крышку с саркофага. С фомкой все оказалось проще. Голос Лорены сказал, чтобы Оливер забрался в саркофаг (в общем, яблонька за добро укрыла Аленушку с Иванушкой от бабы Яги).

Оливер добрался. Только ни Джошуа, ни Ребекки там уже не было. Малькольм собирался начать обучение внука, махнув на сына рукой. Сыну предстояло умереть.

Оставалось немного - и времени, и действий. Покромсать щелкунчика. Порвать журнал М.М. Разбить его череп - фомкой Пола (с каждым предметом Малькольм терял свою силу, и духи знали зто - Оливер слышал их). Разбить фомкой появившийся ящик с медальоном, куклой, зажигалкой и платком. Джошуа уже поднес лезвие к горлу матери. Щелкнуть зажигалкой. И поднести ее к портрету доброго доктора - пусть хоть Мзрилин порадуется. Хзппи знд.

доц. Хрестоматиков

The Settlers III

Кое-кто на Западе утверждает, что Settlers III — это сложно. Мы, истинные сеттлероведы, опровергаем эти бесстыдные выдумки! Это милая, простая игра, требующая для освоения всего-то пару часов свободного времени и еще час на понимание того, что на самом деле ты ничего не понял. Стоит ли писать о такой незамысловатой стратегии? Решили все-таки написать... Так что стройте сеттльмент с нами и даже, может быть, как мы. Лучше нас, если хватит совести, тоже можно.

Есть три способа
поступать разумно:
первый, самый благородный —
размышление;
второй, самый легкий —
подражание;
и третий, самый горький —
опыт.
Конфуций

Общие сведения

В тяжелую годину пришла к нам игра. Объективные трудности с выплавкой металла и ростом лесонасаждений ставят под сомнение массовый успех игры в России. А кому сейчас легко? Нам тоже пришлось наступить на горло собственной песне и сократить многотомный труд «Сеттлеры в нашей жизни или Теоретические основы сеттлероводства» (под ред. проф. Баклушина И.Я.) до размеров обычной статьи.

Чтобы поступать разумно, играя в Settlers III, нужно иметь голубую арийскую кровь и понимать немецкий юмор. Или же внимательно читать Manual. Игра снабжена подробным и хорошо составленным руководством. Правда, на английском языке. Есть также обучающая миссия (**Tutorial**), в которой тщательно, шаг за шагом, игроку втолковываются азы управления. Словом, полезная информация в наличии имеется. Да и наше сугубо научное и чрезвычайно практическое руководство тоже со счетов сбрасывать не нужно, кое-какие полезные советы тут тоже есть. Ну а для разминки можно почитать обзор к игре — отдельные проблески здравого смысла найдутся и там.

Итак, есть некое римское, египетское или азиатское поселение, в начале миссии состоящее из одной-единственной сторожевой башни. Есть жители селения — сеттлеры, serf'ы, человечки, работяги, лоботрясы, поселенцы, колонисты — называйте их как хотите. Вся соль в том, что в своем большинстве эти славные парни (женщин среди них замечено не было) неподконтрольны игроку. Они живут по своим законам, сообразуясь с текущей ситуацией и выбранной профессией. Игрок же может делать три основных вещи:

а) указывать, где и что нужно строить;

б) изменять общие параметры поведения своих подданных (например, приоритеты при транспортировке грузов), а также в ограниченных пределах корректировать работу некоторых построек;

в) непосредственно командовать всеми, кто стал в третьей части игры управляемым. По старой научной традиции эти рабы мышки называются юнитами. К ним относятся солдаты и священники, шпионы, пионеры и геологи, а также корабли и тяжелые осадные орудия.

Управление

Левая кнопка мыши служит для выбора интересующей нас постройки или юнита. Для построек при этом на боковом экране выводится своя небольшая панель управления, юниты же просто обозначаются рамочкой с точкой, цвет точки от зеленого до красного означает «здоровье». Выбирать юниты можно поодиночке и группами, только надо помнить, что в группу воинов мирный юнит вроде геолога или пионера войти не может.

Левая кнопка в сочетании с **Shift**'ом — добавление юнита в текущую группу. Комбинация с **Alt** позволяет выбрать в группе все юниты указанного типа. Комбинация с **Ctrl** выбирает все возможные юниты в ближайших окрестностях. Нажатие клавиши **Tab** выбирает в текущей группе всех раненых и увечных.

Правая кнопка мыши используется для наведения юнитов на цель и для скроллинга (ее надо удерживать в нажатом состоянии). Правая кнопка и **Shift** — установка контрольной точки для сложного маршрута движения. Комбинация с **Ctrl** задает режим движения, в котором юниты игнорируют врагов. Комбинация с **Alt** означает выбор режима «патрулирование».

Еще несколько полезных клавиш: **F1** – **F3** — изменения разрешения экрана, **F12** — быстрое просчитывание одной минуты игрового времени (только в одиночной игре), **P** — пауза.

Для строительства и общего управления используется панель инструментов на боковом экране.

Это три основные управляющие кнопки. Кнопка с домиком служит для перехода к панели строительства, кнопка с тюками и горшками заведует производством и распределением товаров, кнопка с человечком — кадровыми вопросами.

Все постройки в панели строительства разделены на четыре категории: производство,

сельское хозяйство, военное дело и бытовая сфера, в которую входят жилые дома, храмы, рынки и склады. Для производственных дел также используются четыре кнопки: общая статистика, производство оружия и инструментов, распределение ресурсов, приоритеты при транспортировке грузов. Четыре кнопки «кадровых вопросов»: опять же общая статистика, мирные специализации, военные специализации, священники и заклинания.

Для построек в игре на боковом экране обычно помимо общей информации вверху присутствуют три кнопки: первая используется для временной остановки строительства или функционирования здания, с помощью второй задается рабочая область постройки (где, например, крестьянин будет сажать пшеницу), третья уничтожение здания.

Внизу экрана расположена кнопка с изображением компьютера (сохранения игры и выход), а также три кнопки, активизирующиеся при поступлении игроку каких-либо важных сообщений, например, о нападении врагов.

Еще одно важное замечание: не удивляйтесь, но для победного завершения миссии придется тоже жать кнопку «Выход» (**Quit**). Это одна из милых шуток Флинта — только после грозного вопроса «А вы уверены, что хотите выйти из игры?» вам покажут обычную в таких случаях статистику и переведут в следующую миссию.

Границы владений

Широко известны труды проф. Баклушина, в которых он обоснованно доказывает, что пограничные столбы должны быть исключительно яркого оранжевого цвета. Столь рациональное решение, однако, было проигнорировано. Пограничные столбики в игре соответствуют цвету игрока: синие, красные, желтые и т.д. Ими огорожены текущие владения всех участвующих сто-



■ «Красные» захватили башню в правом нижнем углу, но территории не завоевали — мешает еще одна башня «желтых», стоящая чуть выше. А между тем «синие» в сторонке тоже точат зубы на лакомый рудоносный кусочек земли

рон.

Вне границ владения, даже если за ними лежит ничейная земля, не разрешается вести строительство, рубить лес и добывать камни. Поэтому, чтобы процветать, поселение обязано активно расширяться. Не только ради леса и камня, но и, прежде всего, ради новых ископаемых ресурсов. Кроме того, земли нужны под сельскохозяйственные угодья и под новые постройки.

Осваивать окружающее пространство можно тремя различными способами:

а) Путем строительства сторожевых башен и крепостей. При наличии солдат в башне или крепости все окрестные земли автоматически входят в ваши владения. У маленьких башен (**Small Guard Tower**) радиус охвата невелик, один замок же (**Castle**), наоборот, может поддерживать очень большую территорию.

б) Путем захвата вражеских сторожевых башен и крепостей.

в) При помощи пионеров (**pioneer**) — юнитов, которым можно отдать приказ **Take Land**, после чего они будут потихоньку без военной поддержки расширять территорию или даже основывать новую колонию вдалеке от основной.

Правила дележа спорной земли, на которую претендует несколько поселений, достаточно сложны. Преимущества всегда на стороне того, кто первым застолбил место. Но если по каким-либо причинам территория окажется без военной поддержки башен и крепостей, она отойдет к противнику. При этом уничтожаются все постройки, по несчастью оказавшиеся на этой земле. От них остаются только аккуратные складики стройматериалов, которые отдаются в распоряжение победителя. Заодно он может захапать себе и все товары, какие только найдет на новой территории.

Строительство

Как завещали великие Юпитер, Гор и Чи-Ю, строить, строить и еще раз строить — вот главная задача игрока. Только делать это будет не игрок, а его подопечные сеттлеры.

В игре нет понятия «технологического роста». Все без исключения здания и постройки доступны с самого начала самой первой миссии. Интересный и необычный подход. Выше уже говорилось, какие кнопки на экране позволяют добраться до нужного здания. Выбрав соответствующий домик, надо только указать место для него в пределах границ своего поселения. Все возможные варианты хорошо видны на карте: они обозначаются затененными фигурками здания и точками, цвет которых свидетельствует о привлекательности места для строителей. Слишком большое значение этим точкам придавать не нужно, поскольку есть много и других важных моментов. Необходимо, к примеру, учитывать размер постройки. Если маленькие домишки можно приткнуть куда угодно, то для той же крепости нужно много места, и это место желательно заблаговременно зарезервировать.



Сколько же аистов тут поработало?

После отдачи приказа о строительстве полномочия игрока заканчиваются, все делается автоматически, причем делается не быстро и об этом надо обязательно помнить. Первый этап — разравнивание местности. Рабочие с лопатами неторопливо подтягиваются к нужному месту и готовят строительную площадку. Одновременно носильщики подносят необходимые материалы. Выбрав постройку, всегда можно посмотреть на боковом экране, какого количества камня и досок не хватает. Строители, вооруженные молотками, приходят на место только после окончания земельных работ. Они умницы, но отговорки типа «цемент еще не завезли» им тоже свойственны. Без материала стройка временно прекращается, а рабочие могут уйти в другое место.

Нетрудно заметить, что размеренность жизни сеттлеров накладывает свои ограничения. Как правило, более двух-трех зданий за раз не строят, иначе процесс несколько затягивается и становится малоуправляемым (не всегда можно предугадать, какое именно здание строители сочтут первоочередным). Впрочем, иногда очень удобно дать своим трудягам более объемное задание, а самому подремать минут пятнадцать. Это, по уверениям проф. Баклушина, чрезвычайно полезная и приятная процедура.

Аисты и строители

Давно уже пора открывать выставку компьютерных аистов — тех, кто приносит игроку живительное пополнение рабочей силы. Уважаемый Станислав Шульга! Ваша статья в прошлом номере (№11), точнее один ее фрагмент, не оставляет сомнения — есть еще вдумчивые орнитологи, поднаторевшие в вопросах изучения происхождения и разновидностей стратегических аистов. Нам есть о чем поговорить!

Что же касается Settlers III, то тут открыли способ массового воспроизводства потомства. Новые колонисты рождаются партиями по 10, 30 и 100 человек, в зависимости от того, какой новый дом сподобится построить им игрок (**Small Residence**, **Medium Residence** или **Large Residence**). Только священники рождаются в гордом одиночестве, но зато более регулярно — каждые пять минут (действие большого храма).

Распределение новорожденных по специальностям проводится поэтапно. Сначала некоторый процент (по умолчанию 20%) сразу записывается в носильщики (**carrier**). Потом идет очередь рабочих с лопатами (**digger**) — их количество зависит от налаженности лопатостроительной индустрии, но в общей сложности не может превышать определенного процента населения (изначально 25%). После лопатоносцев идет отбор строителей (**builder**), каждый из которых должен быть обеспечен молотом. Для строителей изначальный максимальный процент — 20. Часть оставшихся без работы сеттлеров бредет к казармам, чтобы проявить себя на военной службе, прочие же терпеливо дожидаются какого-либо другого применения своим талантам. Постепенно они либо расходятся по вновь построенным зданиям, либо специальными приказами превращаются в геологов (**geologist**, для работы также нужен молот), пионеров (**pioneer**) или шпионов (**spy**).

Всем известно, что сеттлеры — народ неприхотливый. Стоят себе возле домов, каши не просят. Здесь лишние рабочие обедни не портят. Определенный запас не занятых нигде поселенцев всегда должен присутствовать, а дополнительные «резиденции» никогда не помешают. Но есть один тонкий момент: нельзя допускать, чтобы строители и геологи разбирали все наличествующие молотки и не оставляли ничего для кузнецов. Особенно важно, чтобы нормально заработала первая инструментальная кузница, после этого данная проблема уже не так опасна.

Эй, приятель, жуй опилки — ты хозяин лесопилки

Здравый смысл и современные научные изыскания показывают, что первостепенную важность в игре имеет строительная индустрия. Помимо уже перечисленных специальностей в нее входят также лесорубы (строится **Woodcutter's Hut**, для работы необходим топор), плотники (**Sawmill**, пила), каменотесы (**Stonecutter's Hut**, кирка) и лесники (**Forester's Hut**).

Некоторые, наверное, догадываются, что лесорубы занимаются таким нелегким ремеслом, как рубка леса. Они с легкостью валят огромные деревья, потом взваливают себе на плечо готовое бревно и несут его к своему дому. При желании можно поменять рабочую область лесоруба, он может ходить в поисках леса на довольно большие расстояния.

Бревна складируются возле домика лесоруба. Сам он отнести их на лесопилку не почешется, это должны сделать носильщики. На лесопилке (**Sawmill**) из бревен делают доски, которые затем идут на строительство. Камень же обрабатывать вообще не надо, он сразу годится в дело

Лес в игре является возобновляемым ресурсом. При правильном подходе проблем с лесом возникать не должно. Лесники активнейшим образом садят новые деревья где надо и не надо. Их усердию можно только позавидовать. Пара дюжих дровосеков едва-едва будут успевать рубить то, что насажает один лесник. Иногда даже имеет смысл отказаться от услуг «озеленителей», дабы очистить от леса пространство для новых построек. А вот запасы камня не безграничны. К сожалению, выращивать каменные россыпи еще не научи-



■ Но понели упровления мирными специолизоциями можно изменять проценты роспределения робот, ноходить (кнопки с человечкоми) или создовоть (стрелки) геологов, пионеров или шпионов, о токже преврощоть пионеров обротно в простых носильщиков

лись.

Обычный джентльменский набор зданий для нормального обеспечения поселения стройматериалами: два-три домика лесоруба, одна лесопилка, один-два домика каменотеса и один домик лесника. Дополнительных лесорубов, плотников и лесников надо привлекать сразу после осваивания какой-либо новой богатой лесом территории. На каменотесах тоже лучше не экономить, они должны работать возле всех более или менее значительных каменных россыпей.

Полную таблицу стоимости (в камне и досках) всех построек мы приводить не будем. Она есть во встроенном в игру руководстве (раздел The Economy, глава The Buildings). Сразу бросается в глаза, что одни и те же здания у каждой расы требуют разное количество материала. Азиаты, в основном, строят из дерева (общая доля досок равна 75%), египтяне предпочитают камень (69%), римляне распределяют свои симпатии примерно поровну. Соответственно меняется тактика игры. Если судьба египтян целиком зависит от имеющегося доступа к камню, то азиатам же, наоборот, гораздо важнее обеспечить себя лесом.

Дополнительно отметим, что доски и камень (а иногда и необработанные бревна), используются не только в строительстве.

Завтрак шахтера

К нам в руки попала раритетная кулинарная книга, написанная от руки придворным поваром династии Цзу. В ней четыре древних рецепта: «булка шахтерская», «свинина римская», «рыба в золотистом соусе» и «плов болотный». Кроме того, в книге описаны способы производства трех священных напитков: водки «Дракон», пива «Гор» и знаменитого латинского виноградного вина.

В книге сказано, что каждый сеттлер вполне самодостаточен. Живя на вольном воздухе, он питается самостоятельно и вполне счастлив. И только шахтеры требуют особой диеты, только для них и разводится вся сельскохозяйственная канитель.

Цикл хлебного производства включает в себя три основных здания: ферма (**Grain Farm**, крестьянину для работы требуется коса, почва должна быть плодородной, то есть не пустынной и не болотистой), мельница (**Grain Mill**, перемалывает зерно в муку) и пекарня (**Bakery**). Для работы пекарни помимо муки требуется вода, которую приносят из **Waterworks** (воду можно черпать только из рек, соленая вода морей для питья и кулинарии непригодна).

Цикл производства мяса не менее сложен. Хрюшек на свинофермах (**Pig Farm**) нужно обеспечить едой (зерно с обычных ферм, **Grain Farm**) и питьем (**Waterworks**), вырастить их, выкормить, а затем отправить на бойню (**Slaughterhouse**).

В принципе, хлеб и мясо в игре равнозначны. На угольных шахтах больше любят хлеб, на железорудных — мясо. Но в остальном разница невелика, поэтому гуманисты и вегетарианцы вполне могут прекрасно прожить и без свинины. Да и обходится становление мясной промышленности немного дороже.

Еще существуют «ослиные фермы» (**Donkey Farm**), в которых в помощь носильщикам выращивают здаких осликов-переростков. Для них также требуются вода и зерно.

С рыбкой и рисом все проще. Домик рыбака (**Fisherman's Hut**, требуется удочка) ставят обычно на берегу морском, рисовую ферму (**Rice Farm**, тут коса не требуется, могут строить только азиаты) рядом с болотами. Никакой дополнительной переработки для этих продуктов не нужно.

Рыбу очень любят золотодобытчики, рис уважают в серных шахтах (его можно заменить только хлебом). К сожалению, все остальные шахтеры рис терпеть не могут.

Типичная ошибка игроков — пытаться с самого начала миссии накормить всех шахтеров их любимыми угощениями. Обойдутся! Поначалу, когда сельское хозяйство еще не налажено, они вполне могут продержаться на одной рыбе, надо только изменить настройки распределения товаров (об этом можно прочитать в главе «*Транспортировка грузов*»).

Производство

Основа производства — ископаемые ресурсы. Сеттлеры могут добывать уголь, железную руду, золото, серу (только азиаты) и драгоценные камни (египтяне). Для добычи строятся шахты. Шахтерам для работы требуется кирка и продовольственное обеспечение (см. предыдущую главу). Залежи полезных ископаемых можно найти только в горных районах, за контроль над этими районами обычно и разгораются самые яростные схватки.

Каждый новый район добычи сначала исследуется геологами (**geologist**). Подведя партию геологов к нужному месту, необходимо отдать им команду **Find Resources**. После этого они начнут исследовать территорию и втыкать в землю таблички, обозначающие вид ресурса. Ниже приведен небольшой список используемых в игре обозначений.

Существует несколько производственных циклов, основанных на использовании ископаемых ресурсов: изготовление инструментов, изготовление оружия, выплавка золотых слитков и пороховое производство.

Для изготовления инструментов и оружия нужен металл из сталеплавильни (**Iron Smelting Works**). Для получения металла требуется железная руда и уголь.

Для работы инструментальной (**Tool Smith**) и оружейной (**Weapons Smith**) кузниц требуется металл и уголь, кузнецу, кроме того, для работы нужен молот. Давать кузнецам задание (см. рисунок) можно поштучно (первоочередной заказ) или путем установки процента от общего числа изделий. Ниже перечислены все инструменты и оружие, которые игрок может произвести.

Золотодобывающая промышленность тоже потребляет уголь. Он нужен для переработки золотосодержащей руды в **Gold Smelting Works**. Результат работы — золотые слитки — никак дальше не используются и не тратятся. Сеттлерам как истинным скопидомам доставляет наслаждение один лишь факт наличия у них какого-либо богат-

Вид ресурса	Знак геолога	Шахта	Примечания
Нет залежей	пустая табличка		
Уголь	черные точки	**Coal Mine**	У римлян может быть заменен древесным углем (**Charcoal Maker's Hut**)
Железная руда	серебристые точки	**Iron Ore Mine**	
Золотоносные жилы	золотистые точки	**Gold Mine**	
Сера	желтый треугольник	**Sulfur Mine**	Только азиаты, для питания пригодны рис и хлеб.
Драгоценные камни	красные и желтые точки	**Gem Mine**	Только египтяне,не требуется дополнительной переработки

ства О том же, какую конкретную выгоду приносит любование золотишком, могут догадаться только умудренные жизнью люди Юные неопытные игроки вряд ли поймут, почему домашние золотые запасы прибавляют энтузиазма солдатам, отправляющимся на войну в чужие земли. Но это же яснее ясного — чем больше денег имеешь, тем больше хочется еще!

Пороховое производство доступно только азиатам Для получения пороха в **Gunpowder Maker's Hut** нужна сера (из **Sulfur Mine**) и уголь

Уголь, уголь, опять уголь! Он нужен везде Кузницам плавильням, пороховым производствам, даже самогонным аппаратам Поэтому доля угольных шахт у игрока должна быть самой высокой Только римляне могут дополнительно производить древесный уголь (в **Charcoal Maker's Hut**) Из пяти единиц древесины (обработанные доски) получается отличная замена обычному углю Дороговато, конечно, но что делать...

Транспортировка грузов

Существует лженаучная теория, утверждающая, что сеттлеры агрессивны и больше всего на свете любят воевать. На самом деле их любимое занятие — переноска тяжестей на большие и малые расстояния Носильщики (**carrier**) являются основной рабочей силой в поселении Не принесут они хлеб в шахту — не будет руды не принесут руду в плавильню — не будет металла, не принесут металл в кузницу — не будет оружия. И так во всем — без носильщиков ни одно большое дело не делается

Могучие сеттлеры с одинаковым энтузиазмом таскают любые вещи и тяжеленные бревна и легонькие удочки Каждый носильщик решает самостоятельно что и куда ему нести На ход его драгоценных мыслей можно повлиять, колдуя с таблицами приоритетов в распределении товаров и перевозке грузов

На рисунке показана таблица приоритетов при транспортировке Сверху вниз расположены в виде условных значков все доступные игроку товары В самом верху — наиболее важные Обычно на первом месте стоят доски Что это означает? Только то, что каждый носильщик, выбирая себе работу, прежде всего ищет какую-нибудь бесхозную досочку, которую нужно куда-нибудь отнести Соответственно, о стоящих внизу товарах он думает в самую последнюю очередь

Если носильщиков много, то, как правило, проблем с транспортировкой не возникает Рано или поздно, но все будет доставлено к месту назначения В случаях же, когда скорость доставки явно неудовлетворительна, можно с помощью кнопок со стрелками поменять приоритеты Что же касается еще двух кнопок в левом нижнем углу, то они задают режим складирования В склад (**Storage Area**) переносятся только товары с точкой зеленого цвета (устанавливается левой кнопкой)

Но куда именно носильщик потащит свою ношу? Этот вопрос также лежит вне компетенции игрока, он может влиять на ситуацию только косвенно. Особенно важно грамотно расположить все постройки, чтобы перевозки проводились быстро и без лишних проволочек Для трудолюбивых сеттлеров расстояния не имеют никакого значения, но игроку временем разбрасываться совсем не с руки Поэтому, скажем, пекарню настоятельно рекомендуют ставить рядом с мельницей В этом случае доставка муки будет проходить максимально быстро и с минимальными затратами трудовых ресурсов (хватит одного-двух носильщиков)

Сложнее обстоят дела с теми товарами и ресурсами, которые одновременно используются для различных целей В этом случае носильщики руководствуются специальной таблицей распределения товаров, которая может быть подкорректирована игроком. Там в процентах задается доля каждого из направлений транспортировки Ниже в таблице приведены все возможные «транспортные развилки» и процентные значения, используемые по умолчанию

В заключении скажем пару слов о складах (**Storage Area**) Постольку, поскольку осадков в стране сеттлеров не наблюдается все материальные ценности хранятся на свежем воздухе В начале миссии просто на земле где попало, потом — возле соответствующих построек. Но, проблема состоит в том что в игре возле каждой постройки есть место только для 8 единиц товара одного типа Скажем, если мельница уже намолола 8 мешков муки и все эти мешки еще никуда не пристроены, то производство просто остановится. А хорошо ли это? Другой пример — золотоплавильня Без использования склада мы не сможем от нее получить более 8 слитков золота. в складах же можно запасать столько золота, сколько захочется О том как включать и выключать режим складирования, мы уже рассказывали.

Торговля и кораблестроение

Не верьте сказкам рецензентов о том, что в игре есть торговля! Нет ее, нет Торговать друг с другом смогут только те счастливцы, которые имеют возможность играть в Settlers III по сети. Остальным — шишок под носом Впрочем, когда вокруг сплошной искусственный интеллект, вполне можно продать что-нибудь самому себе Как говорится, с хорошим человеком и поторговать приятно В одиночной игре торговлю следует рассматривать как альтернативный способ перевозки грузов на большие расстояния.

Сухопутная торговля базируется на такой постройке, как рынок (**Marketplace**) Для перевозки товаров рынку нужны ослики из **Donkey Farm**. Рынок наполняется теми товарами, которые игрок сам укажет на панели управления этой постройкой (см. рисунок) Их количество можно задать как конкретным числом, так и символом «бесконечность» Обратите внимание на восклицательный знак в левом верхнем углу панели Он означает что обеспечение рынка имеет наивысший приоритет Два других режима без восклицательного знака — на рынок везут только те товары, в которых нет необходимости самому поселению, перечеркнута — товары не запасаются

Верхние кнопки на панели управления рынком (с цифрами 1, 2 3 и неким подобием тюка) используются для установки торгового пути Он может либо соединить два рынка (торговля), либо просто оканчиваться в любом месте карты (транспортировка) Кнопка с тюком обозначает конец торгового пути кнопки с цифрами используются для того, чтобы задать сложный маршрут движения ослиных караванов, например, в обход вражеских позиций.

Морские торговцы вместо ослов, которые, как известно, животные сухопутные, используют торговые корабли (**Merchant Ship**) Корабли строятся на судоверфи (**Shipyard** для работы нужен молот) из дерева и металла (азиаты могут строить без металла, но их корабли менее вместительны) Вместо рынка возводится торговая пристань (**Landing Dock**) Единственное отличие пристани от рынка на панели управления — наличие дополнительной кнопки с изображением кораблика с ее помощью указывается место, где будут причаливать корабли Кнопка с таким же действием есть и у судоверфи

Сеттлеры могут также строить транспортные корабли (**Transport Ship**) которые используются для перевозки людей На них можно перевозить управляемые юниты направив их к кораблю правой кнопкой мыши Команда **Unload** высаживает всех обратно на берег С помощью транспортных кораблей

Инструменты		
Молот (молоток)	**hammer**	строители, геологи, кузнецы, корабельщики, строители катапульт, баллист и пушек
Лопата	**shovel**	вспомогательные строительные рабочие
Кирка	**pick (pickaxe)**	каменотесы, шахтеры
Топор	**axe**	лесорубы
Пила	**saw**	плотники
Коса	**scythe**	крестьяне (хлебные поля)
Удочка	**fishing rod**	рыбаки
Оружие		
Меч	**sword**	воины с мечами (**swordsmen**)
Лук	**bow**	лучники (**bowmen**)
Копье	**spear**	воины с копьями (**spearmen**)

можно устраивать набеги в тыл врага или основывать новые колонии, посадив на борт группу пионеров.

Война

То, что «боевая» глава расположилась чуть ли не в самом хвосте Гида, отнюдь не доказывает, что воины из сеттлеров плохие. Совсем наоборот. Эти человечки сильны и благородны. Они воюют честно и никогда не нападут на беззащитных мирных граждан. Только вот геологов и пионеров они не любят. Как заприметят какого геолога, так сна и отдыха лишаются до тех пор, пока его не прикончат. А в остальном — милейшие люди.

Есть три основных типа солдат: с мечами (**swordsmen**), с копьями (**spearmen**) и с луками (**bowmen**). Меченосцы более сильны в атаке, копейщики — в обороне. А лучники едят лук, больше науке о них ничего не известно. Есть еще шпионы (**spy**), они безоружны, но зато ловки и осторожны. Используются в разведке, хотя вместо них обозревать окрестности может и любой другой юнит. В пределах границ своего поселения все воины действуют в полную силу, вне его их самоотверженность зависит от наличия в поселении золотого запаса (см. главу «*Производство*»). На египетских солдат больший эффект производят драгоценные камни.

Не разу не было замечено, чтобы сеттлеров приходилось уговаривать вступить в армию. Если в казармах (**Barracks**) есть оружие — все безработные поселенцы с радостью спешат к ним, чтобы стать военными. Режимов набора рекрутов два: автоматический и ручной. В ручном режиме игрок сам задает, сколько и каких солдат ему нужно. В автоматическом же режиме темпы роста армии определяются только лишь наличием оружия и свободных колонистов.

Солдаты имеют ранги и звания. Но, к сожалению, отличить элитных бойцов от обычных можно только визуально по цвету доспехов и осанке, никаких текстовых подсказок не предусмотрено. Делают же воинов опытнее не сражения и тренировки, а употребление спиртных напитков. Нет, что вы, сами солдаты капли в рот не берут, а вот боги в храмах это дело любят. Как следует напоив их и расположив к себе, можно отдать команду **Promote Soldiers**, необходимо выбрать тип солдат), после чего войско потихоньку начнет повышать свою боеспособность.

К военным постройкам также относятся:

Lookout Tower — дозорная вышка, солдат не содержит, зато видно с нее далеко.

Small Guard Tower — малая сторожевая башня, вмещает трех солдат (один меченосец или копейщик, два лучника).

Large Guard Tower — большая сторожевая башня, место для шести солдат (3 + 3).

Castle — крепость, место для 10 солдат (6 + 4).

Healer's Quarters — приемная целителя, здесь раненые бойцы могут подлечиться.

Товар	Назначение
Уголь (**Coal**)	выплавка металла (25% или 32%), выплавка золота (25% или 32%), оружейная кузница (19% или 24%) инструментальная кузница (9% или 12%), пороховое (16%) и водочное производство (6%) у азиатов
Металл (**Iron**)	оружейная (57%) и инструментальная (14%) кузницы, корабельная верфь (14%), катапульты и римлян (15%) пушки у азиатов (15%) баллисты у египтян (15%)
Доски (**Boards**)	строительство (66% или 57%), корабельная верфь (16% или 14%), производство древесного угля (14%) и катапульты (15%) у римлян пушки у азиатов (18%) баллисты у египтян (18%)
Камни (**Stones**)	строительство (80%), катапульты у римлян (20%)
Рис (**Rice**)	серные шахты (50%) и водочное производство (50%) у азиатов
Бревна (**Logs**)	лесопилки (80%), баллисты у египтян (20%)
Пшеница (**Grain**)	мельница (40% или 33%), свиноферма (40% или 33%), корм ослам (20% или 16%), пивоварни у египтян (18%)
Вода (**Water**)	пекарня (40% или 33%), свиноферма (40% или 33%), питье ослам (20% или 16%), пивоварни у египтян (18%)
Хлеб (**Bread**)	угольная шахта (100%), все прочие шахты (0%)
Мясо (**Meat**)	железорудная шахта (100%), все прочие шахты кроме серной (0%)
Рыба (**Fish**)	золотодобывающая шахта (100% или 50%) шахта по добыче драгоценных камней у египтян (50%) все прочие шахты кроме серной (0%)

Панель управления сторожевыми постами и крепостями включает в себя кнопки, регулирующие число задействованных солдат. Первый меченосец приходит на пост сам, без напоминания, остальных же надо вызвать нажатием кнопки с изображением «плюса». «Минусы», наоборот, выводят солдат из убежища.

У каждой нации есть еще по одному специальному юниту. Это осадные орудия, призванные уничтожать вражеские укрепления. У римлян это катапульты. Для их производства нужно построить **Catapult Hall**. Для изготовления катапульты требуются доски, металл и камень. Для изготовления дополнительных зарядов — только камень. Азиаты используют пушки, для изготовления которых строится **Cannon Hall**. Для самой пушки нужны доски, металл и порох. Для дополнительных зарядов — металл и порох. Осадное орудие египтян — баллиста (**Ballista Hall**; доски, металл и необработанные бревна для баллисты, металл и бревна для дополнительных зарядов).

Алкогольная магия

Магию мы видели всякую. Черную и белую, огненную и земляную, эльфийскую и кельтскую. Вскорости увидим магию мышиную и кошачью (Bestiary). Но вот алкогольная магия — это что-то! Волшебная сила спиртосодержащих напитков известна издревле. Только вот люди оказались плохими адептами этой веры: слишком психика неустойчивая и печень нежная. А вот боги — это другое дело. Им белая горячка не грозит, да и вытрезвителей на небе не держат. Так что пить они могут столько, сколько поднесут. А подносить будет игрок. Вот так-то.

У каждой нации свой священный напиток. Вино у римлян, пиво у египтян и рисовая водка у азиатов.

Виноградники в игре возделывают только римляне. Их вино — это поистине подарок небес. Для его производства не нужно ничего, кроме винодельни (**Winery**) и небольшого склона с плодородной землей.

Египетское пиво требует чуть-чуть больше забот. Для работы пивоварни (**Brewery**) требуется зерно (**Grain Farm**) и вода (**Waterworks**).

Самый сложный путь проделывает рисовая водка. Но она и самая крепкая! Гонят водку в **Distillery**, для чего необходим рис (**Rice Farm**) и уголь.

Все горячительные напитки в игре стекаются к маленьким храмам (**Small Temple**), у египтян они зовутся Сфинксами (**Sphinx**). Там их и приносят в дар Юпитеру, Гору или дракону Чи-Ю. Взамен получается магическая энергия, у которой два основных применения — повышение уровня солдат (команда **Promote Soldiers**) и заклинания. Заклинания могут творить только священники (**priest**), которые появляются в боль-



■ Транспортный корабль битком набит воинами, а вот торговцы на пристани скучают — нет товара

ших храмах (**Large Temple**) и Пирамидах (**Pyramid**) по одному каждые пять минут реального игрового времени. Ниже приведены все возможные заклинания.

Юпитер

The Magic Eye Магический глаз, способ разведки, знакомый еще со времен Warcraft'a.

Grassland Galore Превращение пустыни в плодородную землю.

Gorgeous Growth Церера, богиня плодородия, повышает урожайность полей и виноградников.

Festering Fear Юпитер сеет ужас в стане врагов, солдаты противника временно теряют половину своей силы.

Heavenly Presents С неба сыплются подарки. Ура, товарищи!

The Midas Touch Прикосновение Мидаса, превращение металла в золото. За зто заклинание ответственен Нептун, поэтому оно действует только вблизи мест кораблекрушений (остовы кораблей на карте).

Vanishing Resources Шахты противника добывают вдвое меньше руды.

Conversion of the Barbarians Обращение в свою веру египтян и азиатов.

Гор

Horus' Heat Превращение земли в пустыню.

Siphon Swamp Осушение болот.

Fish to Meat Превращение рыбы в мясо (то-то радости железодобытчикам!). Но, никому не рассказывайте, зто страшная тайна, действует заклинание только вблизи мухоморов.

Forest Fire Сжигание вражеского леса.

Gifts from Heaven Снова подарки с неба.

Strengthen Soldiers Кратковременное удвоение силы солдат.

Banning Foes Все вражеские солдаты, подпавшие под зто заклинание, уносятся легким ветерком туда, куда пожелает игрок.

Bowmen to Bordermen Лучники противника превращаются в пионеров.

Дракон

Melting Snow Дракон огненным дыханием растапливает льды.

Stone Curse Вываливаем в указанное место карты груду камней. (зто заклинание можно использовать и для того, чтобы возвести преграду, непроходимую для вражеских катапульт и баллист).

Flood of Fish Обмен мяса на рыбу.

Heavenly Gifts В который уже раз сыпется манна небесная.

Stone to Iron Превращение камня в металл. Действует только возле могилок, гробиков и саркофагиков.

Ch'ih-Yu's Shield Увеличение защиты солдат на 30%.

The Samurai Sword На короткое время солдаты начинают действовать в два раза быстрее.

Rushed Reinforcements Перенос собственных войск в любое место карты.

Миссии

В игре не предусмотрено никакого технологического роста, все без исключения здания доступны игроку в любой момент времени. Юниты одни и те же с первой до последней миссии. Поэтому основной источник разнообразия в игре — карты. Маленькие и огромные, они таят неисчислимое количество игровых ситуаций.

Все проблемы, которые могут свалиться на игрока, происходят, в основном, от дефицита каких-либо ресурсов. Не хватать может чего угодно: угля, золота, металла, камней, леса, пресной воды, плодородных земель, болот, мухоморов, серы, выхода к морю, просто свободного пространства, наконец. В начале миссий, когда еще не заработали в полную силу кузницы и казармы, к зтому прибавляется еще и нехватка инструментов, оружия и солдат.

Вот три типичных задачки, которые нужно уметь решать, играя в Settlers III.

Задача №1. Как, имея две кирки, получить третью?

Ответ. Одну кирку надо дать каменотесу. Вторая кирка пойдет на угольную шахту. Надо добыть немного угля и разрушить угольную шахту, после чего построить железорудную. Добыв немного руды, можно уже заставить работать инструментальную кузницу, которая произведет третью кирку и сколько угодно еще. В дальнейшем так варварски разрушать шахты не придется.

Задача №2. Как, имея трех солдат, добыть руду?

Ответ. В некоторых сложных миссиях начальное войско у игрока небольшое, поэтому он должен очень продуманно располагать первые аванпосты. Для начала лучше послать одного солдата в разведку. Он должен найти залежи полезных ископаемых, после чего уже можно прицельно возвести три сторожевых башни (если солдат только трое) и взять в оборот рудоносные земли. При зтом не помешает и помощь пионеров. Кстати, при очень большом дефиците солдат можно разрушить какую-либо из тыловых сторожевых башен. Если границы вражеского поселения далеко — зто не повлечет потери территории.

Задача №3. Как добыть золото, если золотоносных жил в ваших владениях нет?

Ответ. Никак. Придется воевать без золота. Тут единственный способ выжить — захватить золото у соперника (если он по глупости не успел перенести его на склад в безопасное место) или пробиться к его золотым приискам. Это сложно. Один вражеский солдат у себя дома будет как минимум вдвое сильнее ваших воинов (у «бедного» игрока войско вне границ поселения теряет 50-60% своей силы). Лобовая атака тут не поможет. Можно либо заманивать врага на свою территорию, либо активнее пользоваться осадными орудиями, либо устраивать неожиданные вылазки, либо... вариантов много.

Поднаторевшим в ратных делах поклонникам RTS придется привыкнуть к тому, что противнику нельзя подгадить, совершив неожиданный набег в тыл и поубивав всех его крестьян. Тут такое не принято. Непосредственно разрушить какую-либо невоенную постройку тоже невозможно. Мыслить придется более благородно и более масштабно. Необходимо тщательнее планировать наступательные операции, если, конечно, нет значительного численного превосходства, А сторожевые башни, между прочим, даже самые маленькие, требуют для захвата немало времени, которого вполне может хватить для прихода подмоги. Это объясняется тем, что одновременно «штурмовать» башню может только один воин, остальные бесполезно толпятся вокруг. Лучники вообще штурмовать не умеют, они хорошо поражают только не укрытых в крепости противников. Быстро справиться с врагом могут только злитные меченосцы (богам для их производства придется выпить целую прорву алкоголя) и осадные орудия (тоже дорогое удовольствие, а мажут часто).

В обороне предпочтительнее копейщики. На лучников, особенно в приграничных и спорных районах, тоже лучше не скупиться. Эффективно охранять свои границы можно и вне крепостей, только в зтом случае лучше отдавать приказ **Hold Position**, чтобы солдаты, если что, не выходили за пределы своей территории. Самый лучший вариант: заманить отряд противника на свою землю под интенсивный обстрел лучников, стоящих на башнях или под прикрытием копейщиков. Если конфликт затягивается, то лучше не искушать судьбу и построить дополнительные пограничные укрепления. Сборные пункты армии лучше устраивать возле домиков целителей, там раненые заодно и подлечатся.

Что же касается порядка, в котором рекомендуется начинать развитие поселения, то он прекрасно описан в обучающей миссии (**Tutorial**). Мы его повторим только вкратце:

- наладить строительную индустрию (лесорубы, плотники, каменотесы);
- расширить территорию несколькими сторожевыми башнями (повторять зту операцию еще по мере надобности);
- построить дополнительную «резиденцию» для получения новых рабочих (также повторять при необходимости);
- найти месторождения угля и железа;
- построить шахты и обеспечить их питанием хотя бы на первое время (лучше всего рыбой);
- наладить сельское хозяйство;
- запустить в работу кузницы;
- построить казармы и начать пополнение армии;
- поставить на ноги золотодобычу и другие производства;
- и понеслось дальше.

Выражаем благодарность всему коллективу кафедры Сеттлеростроения и лично проф. Баклушину за помощь в написании статьи; отдельное спасибо родным и близким всех ученых, принимавших участие в нелегких ночных испытаниях игровой модели, за терпение и такт.

И да поможет Перун всем сеттлерам мира!

■ **Delta Force**



Все коды вводятся с консоли (клавиша `).
iwillsurvive - режим бога.
takeittothelimit - бесконечные боеприпасы.
closetoyou - противник вас не замечает.

■ **Half-Life**

Создайте на рабочем столе ярлык (Shortcut) к Halflife и в командной строке, после hl.exe допишите "**-console**" чтобы работал режим бога и переход на любую карту, или "**-dev -console**" для получения любого предмета.

В игре вызовите консоль (клавиша `) и напишите sv_cheats 1 для включения режима кодов. Затем используйте следующие cheat'ы:

IMPULSE 101 - Все оружие и немножко боеприпасов.
GOD - неуязвимость.
NOCLIP - режим прохождения сквозь стены.
MAP xxxx - перейти на карту xxxx.
Названия карт:
Single Player:
c0a0, c0a0a, c0a0b, c0a0c, c0a0d, c0a0e, c1a0, c1a0a, c1a0b, c1a0c, c1a0d, c1a0e, c1a1, c1a1a, c1a1b, c1a1c, c1a1d, c1a1f, c1a2, c1a2a, c1a2b, c1a2c, c1a2d, c1a3, c1a3a, c1a3b, c1a3c, c1a3d, c1a4, c1a4b, c1a4d, c1a4e, c1a4f, c1a4g, c1a4i, c1a4j, c1a4k, c2a1, c2a1a, c2a1b, c2a2, c2a2a, c2a2b1, c2a2b2, c2a2c, c2a2d, c2a2e, c2a2f, c2a2g, c2a2h, c2a3, c2a3a, c2a3b, c2a3c, c2a3d, c2a3e, c2a4, c2a4a, c2a4b, c2a4c, c2a4d, c2a4e, c2a4f, c2a4g, c2a5, c2a5a, c2a5b, c2a5c, c2a5d, c2a5e, c2a5f, c2a5g, c2a5w, c2a5x, c3a1, c3a1a, c3a1b, c3a2, c3a2a, c3a2b, c3a2c, c3a2d, c3a2e, c3a2f, c4a1, c4a1a, c4a1b, c4a1c, c4a1d, c4a1e, c4a1f, c4a2, c4a2a, c4a2b, c4a3, c5a1
Multiplayer/Deathmatch:
boot_camp, bounce, datacore, lambda_bunker, snark_pit, stalkyard, subtransit, undertow
Hazard Course:
t0a0, t0a0a, t0a0b, t0a0b1, t0a0b2, t0a0c, t0a0d
/GIVE xxxx - получить предмет xxxx.
Названия предметов:
item_airtank, item_antidote, item_battery, item_healthkit, item_longjump, item_security, item_sodacan, item_suit.
sНазвания боеприпасов:
ammo_357, ammo_9mmAR, ammo_9mmbox, ammo_9mmclip, ammo_Argrenades, ammo_buckshot, ammo_crossbow, ammo_egonclip, ammo_gaussclip, ammo_glockclip, ammo_mp5clip, ammo_mp5grenades, ammo_rpgclip
Названия оружия:
weapon_357, weapon_9mmAR, weapon_9mmhandgun, weapon_crossbow, weapon_crowbar, weapon_egon, weapon_gauss, weapon_glock, weapon_handgrenade, weapon_hornetgun, weapon_mp5, weapon_python, weapon_rpg, weapon_satchel, weapon_shotgun, weapon_snark, weapon_tripmine, weapon_quantumdestabilizer.

■ **Heretic 2**

Для ввода кодов воспользуйтесь консолью (клавиша `).

playbetter - включение неуязвимости.
meatwagon - убийство всех монстров на уровне, не являющихся боссами.
victor - монстры вас не замечают.
angermonsters - злые монстры.
crazymonsters - монстры становятся берсерками.
kiwi - clipping on/off.
showcoords - show coordinates.
spawn (item) - создание перед вами предмета **(item)**.
Список предметов:
item_weapon_firewall, item_weapon_maceballs, item_weapon_magicmissile, item_weapon_phoenixbow, item_weapon_redrain_bow, item_weapon_sphereofannihilation, item_defense_meteorbarrier, item_defense_polymorph, item_defense_powerup, item_defense_ringofrepulsion, item_defense_shield, item_defense_teleport, item_health_full, item_health_half, item_mana_combo_half, item_mana_combo_quarter, item_mana_defensive_full, item_mana_defensive_half, item_mana_offensive_full, item_mana_offensive_half, item_puzzle_canyonkey, item_puzzle_cloudkey, item_puzzle_cog, item_puzzle_crystal, item_puzzle_dungeonkey, item_puzzle_highpriesteskey, item_puzzle_highpriesstesssymbol, item_puzzle_hive2amulet, item_puzzle_hive2gem, item_puzzle_hive2spear, item_puzzle_minecartwheel, item_puzzle_ore, item_puzzle_plazacontainer, item_puzzle_potion, item_puzzle_refinedore, item_puzzle_shield, item_puzzle_slumcontainer, item_puzzle_tavernkey, item_puzzle_tome, item_puzzle_townkey.

■ **Lords of Magic: SE**



Начните Custom игру и начните создавать своего героя. Сохраните его в файл и выходите в Windows, нажав клавиши **Alt+Tab**, Загрузите свой файл (найдя его в подкаталоге "**custldr**") в любой шестнадцатеричный редактор и ищите адрес 00000320. Тут пропишите 6A018000. Вышеописанное действие даст вашему герою дополнительно более 800000 очков, использовав которые, вы сможете превратите своего

"подопытного" чуть ли не в бога. А вас властителем вселенной ;)

■ Populous: The Beginning

Во время игры нажмите одновременно **Tab** и **F11** и введите "**byrne**" для активации cheat-режима.

После этого становятся доступны следующие возможности:

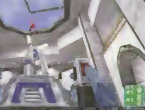
При нажатии **Tab** и **F3** вы получаете все заклинания.

При нажатии **Tab** и **F4** вы получаете возможность строить все здания.

При нажатии **Tab** и **F5** вы получаете максимальное количество манны.

■ SiN





Все коды вводятся с консоли (клавиша `).

health 999 - 999 здоровья.

wuss - все оружие.

superfuzz - режим бога.

nocollision - режим прохождения сквозь стены.

wallflower - враги вас не замечают.

spawn magnum - прямо перед вами появляется Magnum.

spawn shotgun - прямо перед вами появляется Shotgun.

spawn assaultrifle - прямо перед вами появляется Assaultrifle.

spawn rocketlauncher - прямо перед вами появляется Rocketlauncher.

spawn sniperrifle - прямо перед вами появляется Sniperrifle.

spawn heligun - прямо перед вами появляется большой пулемет с вертолета.

spawn reactiveshields - прямо перед вами появляется ReactiveShield.

spawn rockets - прямо перед вами появляется ракеты.

spawn coin - прямо перед вами появляется монетка.

spawn health - прямо перед вами появляется аптечка.

Также вы можете получить два секретных оружия:

Наберите в консоли "**Give Thrallgun**", а затем "**bind m use Trallgun**" и при нажатии на клавишу m вы получите возможность стрелять из суперпупер ракетницы.

Наберите в консоли "**spawn PulsePart1**", затем "**spawn PulsePart2**", затем "**spawn PulsePart3**" и собрав эти части оружия, вы получите протонную пушку.

give BlueCard - вы получаете голубую идентификационную карточку.

give OrangeCard - вы получаете оранжевую идентификационную карточку.

give YellowCard - вы получаете желтую идентификационную карточку.

give GreenCard - вы получаете зеленую идентификационную карточку.

■ Star Wars Rogue Squadron

В каталоге PLAYERPROFILES, который вы найдете в основной игровой директории, расположены файлы с информацией об игроках. Информация о первом хранится в PLAYER_00.SAV, о втором - в PLAYER_01.SAV, и т.д. Загрузите ваш файл в какой-нибудь шестнадцатиричный редактор и делайте следующие изменения:

По адресу 32 располагается информация о текущей миссии. 00 - первая миссия, 01 - вторая, и так далее до 0F - последней шестнадцатой миссии. Измените байт на 0F и вы получите доступ сразу ко всем миссиям.

По адресу 31 вы найдете информацию о вашем звании, где:

00 - Trainee
01 - Cadet
02 - Ensign
03 - Officer
04 - Lieutenant
05 - Flight Leader
06 - Captain
07 - Squad Leader
08 - Gold Leader
09 - Major
0A - Commander
0B - Colonel
0C - General
0D - Line Admiral
0E - Fleet Admiral
0F - Supreme Allied Commander

По адресам с 53 до 57 расположена информация о ваших наградах.

Каждое число означает:

0 - Нет медалей
1 - одна бронзовая
2 - одна серебрянная
3 - одна золотая
4 - одна бронзовая
5 - одна бронзовые
6 - одна бронзовая и одна серебрянная
7 - одна бронзовая и одна золотая
8 - одна серебрянная
9 - одна бронзовая и одна серебрянная
A - две серебрянные
B - одна серебрянная и одна золотая
C - одна золотая
D - одна бронзовая и одна золотая
E - одна серебрянная и одна золотая
F - две золотые

Так как каждый байт содержит две цифры, то значение 4D символизирует: одна бронзовая + 1 бронзовая и одна золотая = две бронзовые и одна золотая медали. В связи с тем, что максимальное количество медалей девятнадцать, FF FF FF FF FF будет означать 19 золотых медалей вместо двадцати.

окончание

© Александр ЕРЕМИН

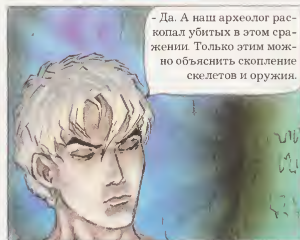


начало в № 4-11'1998


- Образам, внутри голов, может быть только одно объяснение - телепатия!
- Да... Чужаки внушали, что хотят переделать гуманоидов по своему образу и подобию. Видимо лишь в своей форме существования, видя залог развития высшей цивилизации, но аборигены отказались.


- Тогда чужие решили осчастливить людей насильно. Вот биомашина, которую они создали на этой планете. Она и генерирует мутационное излучение.


- Похоже эта участь постигла всю планету. Люди сопротивлялись, но ничего не могли поделать. Оставшиеся в живых превратились в шары, успев увековечить свою историю в камне.


- Да. А наш археолог раскопал убитых в этом сражении. Только этим можно объяснить скопление скелетов и оружия.


- Значит этот генератор находится в пещере, которую роботы Концерна заваливали камнями.


- Молитесь перед смертью паршивые псы!

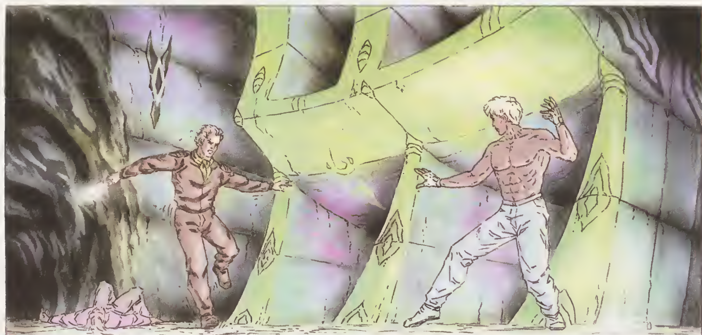

- Только попробуй выстрелить и тебя раздавит обломками словно таракана.

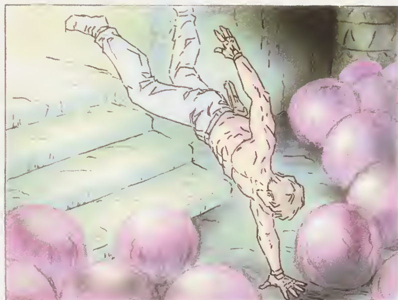

- Я и так заткну ваши вонючие пасти!






- Сладких снов, красавчик...

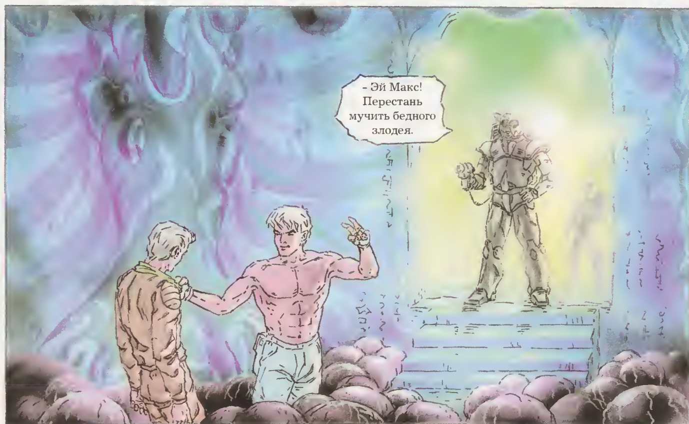


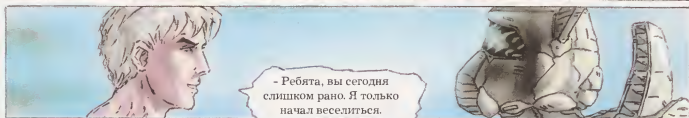





- Невероятно! Мутировавшие гуманоиды до сих пор здесь.







На этом первое задание Максима формально закончилось и шеф Мган отозвал его на Землю. Лишь спустя некоторое время Максим понял, почему, ему - новичку доверили столь опасное приключение. Какие то люди пытались постоянно держать его в поле зрения. Концерн не любил проигрывать, слишком большие деньги были поставлены на карту.

О том, что произошло на Джениэл в дальнейшем, патрульный узнал из рапортов исследовательского отдела.

Шары питались световой энергией словно солнечные батареи. Лучей от фонарей хватило, чтобы вывести их из спячки. Как и чужие в древности, они обладали невероятными способностями управлять материальным миром вокруг себя лишь силой мысли. Это привело ученых в ужас и к планете подтянулся военный флот. Но инопланетяне оказались существами мирными, являясь изначально людьми они не видели смысла в дальнейшем своем существовании в такой странной форме. Они помогли людям перенастроить биомашину, генерировавшую мутационное излучение, и вернуть больных с обратимой формой изменения в нормальное состояние. После чего сами распались. Ученые изучавшие останки пришли к выводу, что какая то часть спектра излучения машины существовала в природе на планете чужих. В иных условиях подобные структурные формы теряли стабильность и распадались.

Концерн Вардон избежал конфискации имущества, так как суд не получил прямых доказательств его причастности к готовящейся диверсии. Все свидетели по странному стечению обстоятельств умерли.


- Не люблю терять деньги... Что за червь помешал моей операции?! Кто этот камикадзе черт возьми?!
- Русский патрульный сэр...
- Этого забавного парня стоит предупредить, он может нам пригодится...


- Я хочу, чтобы этот урод сожрал собственные кишки.


- Что за наивность... Неужели он думает, что я не достану его через биопластовую стену.


- Хороший выстрел!


- Максим будет полезен для нашей контрразведки
VODKA RUS



Автор: Александр ЕРЕМИН

Конец первой главы...



С нами не соскучишься!

Старший опер Гоблин
bukuri@robotek.ru

Служи, сынок, как дед служил...

"Дембель неизбежен, как восход солнца!" – сказал салага и вытер слезы половой тряпкой.
Правда жизни

Прочитал вчера на борде quake.spb.ru, что орла нашего, Mad Shovel'а, забирают в армию. Вообще-то, по правильному – призывают, "забирают" обычно в ментовскую. Навеяло мне это массу тяжких мыслей и воспоминаний. Приободрил я брата по оружию советом на доске, но нежданно-негаданно получил целую кучу заинтересованных писем и решил, что ответить надо всем. Попробую.

Зайду издалека. Учился я в интернате и звериные нравы соотечественников знаю с самого раннего детства. Дети – они вообще самые жестокие, несмотря на внешнюю невинность. Взрослым до них далеко.

Именно поэтому самые свирепые нравы и порядки царят на малолетках – зонах, где сидят дети до 18 лет. Происходит это потому, что среди них нет в достаточном количестве взрослых мужиков, которые могли бы ими рулить. Оставлять детей без присмотра нельзя категорически, там же – все наоборот. Всегда просто осуждать со стороны, типа "а на что там воспитатели и куда они смотрят?" Желающие могут сходить и поработать "там" лично, тогда идиотские вопросы отпадут сами собой.

В армии – все то же самое. Дети без присмотра. С той только разницей, что физические кондиции уже позволяют этим детям ушибить любого взрослого. Мозгов это, увы, не добавляет. Редкий офицер имеет желание и способности ими заниматься, для этого надо жить в казарме, а у него семья и своя жизнь. Недовольные таким положением – идите в военные училища и поправляйте положение сами, не надо никого ни в чем обвинять. У меня дед – генерал, а батя и старший брательник – полканы. Так что я это дело знаю очень хорошо и со всех сторон.

Служба состоит из трех частей. Первая, самая тяжелая и страшная: духанка, первый год. Прослужившего год именуют черпаком (везде поразному), потому как переводят его в это звание путем нанесения 12 ударов черпаком по голой заднице. Третья категория – дедушки вооруженных сил, прослужившие полтора года. Речь пойдет только о духах (салобонах, салагах, зеленых, сынках), ибо про всех остальных понятно станет уже по ходу службы.

Так вот. Несколько практических советов.

Следовать этим советам тяжело, поскольку обстановка будет непрерывно требовать от тебя мгновенного принятия таких решений, о которых ты раньше никогда даже и не задумывался. И любой промах может очень сильно повлиять на всю твою дальнейшую службу. Конечно, мои советы навряд ли помогут, но хотя бы будешь знать, к чему надо готовится.

А готовиться надо к самым серьезным тяготам и лишениям, преодолевать которые очень тяжело. Особенно если физические кондиции не позволяют. Потому как если дедушка подаст команду "Фанеру - к бою!" и решит врезать тебе автоматным прикладом в грудь – так, чтобы затвор передернулся, то даже при достаточной физической крепости синяки расползаются до лопаток. Я не шучу. Это далеко не самое страшное, что с тобой может произойти. Ну, а если чахлый... Касается это практически всех городских жителей. Сельские пацаны, так называемые "крестьяне", гораздо крепче и выносливей. Они же и лучше всех бьют. А городские, как правило, физически слабее, но зато гораздо подлее. Все хороши, короче.

Ходил я, кстати, пару раз в клубы на чемпионаты, наблюдал играющую общественность. Количество сутулых, горбатых, кривых, косых и вообще недоразвитых просто срубило напрочь. Ни о каком "здоровье" речи не идет вообще. При этом в помещении стоит крепкая вонь давно не мытых тел. За таких просто страшно, ибо судьба их незавидна. Такое чувство, что нация вырождается.

Мыться, бриться и стричься надо постоянно. Рожа должна быть чистой, подворотничок - свежим, а сапоги - начищенными. Это не идиотизм, как кажется тем, кто сам себе очень умным кажется, а показатель того, какой ты изнутри. Запомни: если ты чмырь внутри, то ты и снаружи такой же. Это и без армии видно. Если в тебе есть стержень, и ты способен в любых условиях содержать себя в чистоте, это неизменно вызывает уважение всех окружающих. Грязных же чмырят с утроенной силой, и не дай бог тебе таким оказаться. Опять-таки, городские жители, как правило, следить за собой не приучены (мама все делает), чем вызывают еще большую злобу со стороны "крестьян".

А тот, кто не может за собой следить сам, в таких условиях мгновенно опускается. Сперва грязные руки, потом ноги в грибках, потом весь в гниющих чирьях от макушки до кобчика. По голове вши бегают, а в хэбэ их столько, что брось его на пол – оно на этих вшах бегом убежит. Сперва будут бить деды, а дальше начнут гонять и свои, поскольку находиться возле такого урода нельзя. Место его – у помойки, и питаются такие, кстати, именно там. За столы их не пускают.

Вообще, сразу выкинь из головы все свое воспитание (если оно, конечно, было). Проявление вежливости и интеллигентности в армии - признак ублюдочной слабости, а слабостей у тебя быть не должно. Вежливых интеллигентов ненавидят с особой силой, и бьют их (от осознания собственного скотства) с удвоенной злобой. Да они и самые мерзкие по качествам характера.

Что я имею в виду? Да то, что практически каждый студень изначально считает себя умнее, выше и лучше любого сельского или деревенского паренька. При этом, будучи неспособным выполнять тяжелую физическую работу, не устает повторять, что все это – для дебилов и скотов, а он – натура высоко духовная и попал сюда чисто случайно. Я не берусь давать определения понятию "ум", но за то, что образование – это не он, могу поручиться. Среди селян полно умных. И тем, кто держит их за скотов и дебилов, они не преминут доказать обратное самым доступным способом – при помощи кулаков и сапог. Само слово "интеллигент" применяется в армии только в смысле гнусного обзывательства. Ну, так же, как в быту "философ" значит "дурак".

Особой неприязнью пользуются москвичи, служившие не дадут мне соврать. Представляется, что за то, что у них в Москве все есть, а у остальных нет ничего. Наш же старшина в первый день просветил нас, пояснив, что бывает три вида солдат: хорошие, плохие и ленинградцы. И оказался прав. Стольких сволочей, как среди своих земляков, я нигде больше не встречал. Это не говорит о том, что все питерские – сволочи, это говорит о том, что таковых среди нас много.

Если ты целыми днями нарява-

ешь в игрушки и читаешь хорошие книги, то они тебе нужных знаний не дадут. От тебя потребуются совсем другие качества: физическая сила, способность и решимость постоять за себя, а так же поведение "по понятиям".

Для того, чтобы хорошо драться, физическая сила нужна, но вовсе не она в этом деле главная. Главное - это твой настрой, чтО ты готов проделать с противником и какую боль при этом стерпеть. Терпеть надо ЛЮБУЮ, боли и крови не бойся никогда. Человек запросто выносит любые побои, проверено неоднократно. Если же тебя ударят так, что организм не может этого вынести, то ты отключишься. Именно так и надо биться.

Так вот, всегда дерись так, будто тебя хотят убить, применяй любые подручные предметы. Никогда не думай о каких-то там стойках, честности ударов и прочей лабуде. Есть что-то под рукой – хватай и бей. Армейская табуретка об голову разбивается начисто, голову же проломить очень трудно. Но можно, так что свою все-таки береги. Не бойся крови, ни своей, ни чужой. Если ты слаб и малохолен - вспомни про крысу. Она, будучи загнанной в угол, без раздумий бросается на огромного человека. И я не видел ни одного человека, который не отвалил бы от отчаянно смелой маленькой свирепой крысы. Однако и на рожон не лезь, подохнуть тоже очень просто. Опять не шучу. На моей памяти за два года в "верхнюю тундру" различными путями отправилось пятеро.

Если до призыва еще далеко, усиленно займись спортом. Самый правильный - бокс. Никогда не слушай всяких там каратистов-айкидистов, времени на все эти тренировки убьешь море, а результат получишь мизерный. Нет, лет за пять, может, чему и научат, не спорю. Я столько видел всяких этих "восточных единоборцев", особенно среди городских. Сперва их бьют на общих основаниях, а когда узнаЮт, что ты еще и какой-то там каратист, интерес к побоям резко обостряется. Надо же, такой мозгляк, а туда же – каратист! А ну, иди сюда! И понеслась... Чему их там учат – непонятно. Драка – это не идиотское кино с Ван-Даммом. Все происходит очень быстро и выглядит совершенно не так. Два-три удара, клубком по полу – и все. Один лежит, другой стоит. А поэтому – только бокс. Хорошо поставленный удар, две-три связки – этого достаточно. Ноги выше промежности поднимать не надо, это глупость и кривляние. Бейся почаще, привыкай к боли и ударам, потом будешь сам себе благодарен.

Ну и сила, само собой. Я не говорю о накачке мышц в бодибилдерском смысле. Не надо искать какие-то суперзалы и навороченные импортные тренажеры, все это ерунда. Надо просто дружить со штангой, обыкновенной железной штангой. Акцент делаем на базовые упражнения: тяги, жимы и приседания. При правильном подходе это даст фантастические результаты в самые кратчайшие сроки.

Кстати, рукопашному бою обычного человека в подразделении обучают максимум за полгода. Дальше – повышение квалификации и шлифовка техники. Единоборство, которое требует бОльших временных затрат – напрасная трата времени. Именно поэтому все попавшие на службу любители айкидо только и летают с кулака на кулак, потому как в секциях их учили дышать, приседать и разводить руками, а тем временем будущих дедушек всего за полгода научили людей убивать.

Никогда не показывай, что ты кого-то боишься. Видишь неизбежность драки – бей первым. Забудь всякий восточный бред. "Нападающий всегда проигрывает" – это ж надо такую бредятину спороть! Бей без раздумий. В армии нет сказочных конфуцианцев, никто с тобой философствовать не будет. Изобьют раз, изобьют два, а потом опустят, точно так же, как на зоне. Жизнь опущенного страшна настолько, что я и рассказывать об этом не берусь. Как они доживают до дембеля – я до сих пор не пойму. К насилию подобного рода особенно склонны наши бисексуальные "братья" с Кавказа и из Азии. Повторюсь, нравы там зверские. Так что бей без раздумий, сильнее будут уважать и бояться. Не будешь – считай, что ты сам во всем виноват.

Никому никогда ничего не прощай. Будь злопамятным, как гиена. За каждую сотворенную гадость каждая сволота должна ответить, это – Закон. По отношению к скотам любое равнодушие и попустительство – проявление слабости, никто не воспримет это за благородство и великодушие, это я тебе как опер говорю. А раз слабый – полезут снова. Доводи начатое до конца. В то же время, никогда не бей слабых. Бить чмырей - последнее дело, позориться перед окружающими и себя не уважать.

Старайся покрепче держаться за надежных друзей и всем напастям противостоять вместе, впрягаясь в любые неприятности товарищей, помогая им изо всех сил. В этом бери пример с "черных". Я употребляю это слово отнюдь не в оскорбительном или уничижительном смысле и надеюсь, что все меня понимают. Не надо кричать, что я расист и нацист. Всю дурь о дружбе народов из тебя вышибут враз в первый же день. К слюняво-идиотскому состоянию братской любви вернуться сможешь лет через семь, не раньше. Если вообще сможешь. Так вот, у них взаимовыручка и забота друг о друге на самом высочайшем уровне. Если бьют "черного" – не важно, за дело или просто так, – целый полк прибежит заступаться. Если бьют славянина – остальные соплеменники будут спокойно смотреть на это из курилки и комментировать: раз бьют – значит, есть за что. И чего это Я полезу?

При таком раскладе, угодив куда-нибудь в места скопления "воинов ислама", что-либо предпринять практически очень сложно. От них надо только бежать, а когда поймают – требовать перевода в другую часть. Среди русских подобную сплоченность я встречал только среди жителей Забайкалья, так называемых "семеновцев". Это очень серьезные люди, и с ними не забалует никто. Снимаю шляпу. Кстати, и бандиты из них выходят самые суровые, могу заверить как специалист.

"Добрых" дедушек и вообще старших опасайся: в армии доброта только имитируется и всегда предшествует какой-то подлянке. Будь бдительным. Обычно это примерно так начинается: "Слышь, подай, пожалуйста, сапоги". Потом сам оглянуться не успеешь, как эти сапоги почистишь (ведь он же нормально просит, а не бьет, как эти уроды!), койку заправишь - и вот ты уже на самом дне, шестеришь на всех. Старайся делать только ту работу, которой, с твоей точки зрения, не погнушался бы самый уважаемый дед.

Вообще это вопрос очень сложный. Работать ты будешь при любом раскладе. Главное – раздели работу на западляцкую и нормальную. Мыть сортиры – это нормально, каким бы диким поначалу это не казалось. В случае отказа заставят приказом, за неисполнение которого можно и ответить. А вот чистить чужие сапоги нельзя ни при каком раскладе.

Как можно меньше общайся с офицерами. Им на тебя наплевать, для них ты – червяк. Повторяю: это не оттого, что они такие сволочи, а оттого, что твоими нуждами они не живут. Их жизнь протекает в соседнем измерении, и беды твои им непонятны и кажутся надуманными. Боже упаси тебя с ними откровенничать, тем более – жаловаться на дедов, это немедленно будет использовано "для укрепления дисциплины". То есть построят личный состав и скажут: вот, все вы тут дисциплину нарушаете, козлы, но все-таки есть среди вас один нормальный солдат – Иванов, который наконец-то нам все рассказал! В глазах войсковых товарищей ты попадешь в стукачи, причем – навсегда. Точно так же никогда не обсуждай с товарищами по призыву возможность и рациональность сообщения командованию о том, что творится в части. Это обязательно дойдет через разных доброхотов до дедов, и ты крепко пожалеешь о своих словах. Даже если этих псов посадят, ты навсегда останешься в глазах со-

служивцев – всех, и своего призыва тоже! – стукачом и подонком. Это вообще излюбленное занятие, выискивать кто кого сдал. Иногда находят, иногда – нет. Но даже если заподозрят – не оправдаешься, а жить с таким пятном очень тяжело. Такая вот психология у сограждан.

Что касательно своего призыва. Как правило, с ним проблем будет не меньше, чем с дедами. Например, идет помывка в бане. Дедушки моются в одном углу, сынки – в другом; деды – под горячим душем, сынки – холодной водой из тазиков. Все вот эти "положено – не положено" там подчеркиваются на каждом шагу, одним можно все, другим нельзя ничего. Ну, в гражданской жизни то же самое, только присмотреться надо. Так вот, заходит дед в баню и в эту толпу сынков молча бросает свои грязные трусы и носки. Кому стирать – ищите сами, но чтобы к концу помывки все лежало постиранное и отжатое. И тут уже начинается мордобой среди своих, потому что сильный всегда нагнет слабого и заставит его делать то, чего не хочет сам. Тот, кого однажды заставят стирать, дальше будет это делать безропотно. Не надо себя успокаивать: подумаешь, все стирают. Надо брать таз и бить всем радетелям чистоты из своего призыва по башке. То же самое происходит при дележе еды, когда на десять человек дают две-три пайки. Их отбирают и съедают самые сильные. После этого ни о какой дружбе и взаимовыручке не может быть и речи, а дедушкам именно этого и надо было.

Вас постоянно будут стравливать, и здесь трудно что-нибудь сделать. Например, устраивать гладиаторские бои, где один сынок должен дубасить другого. Плохо дерутся – изобьют обоих, и снова в бой. Или дадут обоим ремни и заставят бить друг друга. Слабо бьют – всыпят обоим для понимания. Дальше побитые начинают лупить друг друга со всей силы, потому как каждому кажется, что его стукнули сильнее, чем бил он. Через минуту их уже растаскивать приходится, убить готовы.

Никогда ничего не бери без спроса: ни пуговицу, ни мыло, ни зубную пасту. Поймают – можешь вешаться. Взял без спроса – считай украл. За крысятничество карают жестоко.

Если тебе прислали посылку, то всегда делись едой с близкими людьми. Ни в коем случае не жри один тайком, поймают – можешь вешаться. Никогда не прячься с едой, это верх чмошничества. Как бы ни хотелось жрать, никогда не прячь в карманы и не носи с собой хлеб и объедки. Поймают – будет еще хуже.

Свои обязанности изучи досконально и выполняй их только отлично, потому как делать что-то плохо – самого себя не уважать. Знай их назубок, лучше любого деда и офицера. Это вызывает уважение окружающих и резко сокращает количество причин, по которым до тебя можно докопаться. В первую очередь это касается уставов. Не думай, что это идиотия, как следует их знать - значит обезопасить себя от массы неприятностей.

Расхожее мнение о том, что в армии служат одни кретины и идиоты – глубочайшее заблуждение. Не надо считать себя умнее окружающих, жизнь тебя жестоко осадит. Не спорю, дураками наша страна богата вообще, но это не зависит от места работы. Люди везде работают и служат разные. Смею заверить: умных в армии больше чем достаточно. Все дело в том, что там руководят большими скоплениями людей, а это неминуемо влечет за собой непонимание со стороны этих самых организованных масс, которым никто ничего пояснять не должен, да и не стремится. А каждый из них мнит себя минимум Наполеоном, особенно публика, считающая себя образованной. Поясняю: если в батальон собрать сотни три таких особо одаренных "наполеонов", то кто будет рыть окопы, ходить в наряды, мести дороги и чистить сортиры? А делать это необходимо, потому как имеет место парадокс: при рассуждениях об армейской тупизне работа сама почему-то не продвигается. Другое дело, когда руководить личным составом ставят такого вот "продвинутого философа" – тут уж горя все хапнут! И не дай бог при этом еще стрелять будут: и сам подохнет, и людей положит. Зато языком трепать – это мы умеем, тут мы первые. Как говорят у нас в уголовном розыске: не умничай, и поумнее тебя есть, а в Крестах сидят.

На первом году избегай направления в сержантскую учебку. Если тебя по окончании отправят в часть сержантом, прослужившим полгода, я тебе не завидую. Сержантами назначают только людей, прослуживших не менее года и пользующихся беспрекословным авторитетом. Сержант-салобон – нонсенс, и участь его незавидна.

Очень неплохо иметь водительские права. Водителям при технике тоже живется неплохо, особенно на втором году. Неплохо быть музыкантиком, писарчуком, художником. Короче, выделяться из толпы каким-то особым умением, что позволит иметь свободное время и какой-нибудь свой уголок для личной жизни. Но вообще легкости в службе не ищи, таких презирают и при каждом удобном случае с удовольствием бьют.

Не старайся изначально зарисоваться яркой индивидуальностью. Именно этого тебя хотят лишить в первую очередь. Показывать себя многогранной личностью можно на втором году, а до того старайся быть хотя бы не хуже остальных.

На моей памяти в войсках было только одно-единственное местечко, где дедовщина отсутствовала: в погранвойсках КГБ. Это не оттого, что они с оружием бегали. В Афганистане оружия было еще больше, да боевые действия под боком, а с дедушками и мордобоем – все в порядке. Во всех остальных родах войск в той или иной степени – то же самое, где-то лучше, где-то хуже. Везде. Не сомневаюсь, что и сейчас повсюду происходит все то же.

Перечитал все заново - м-да. Давно все это было. Вернулся я оттуда первоклассным скотом и был твердо уверен, что именно таким и должен быть настоящий джигит. Первые полгода в общественном транспорте бил сограждан за проявленную наглость практически каждый день и ни единого раза не огреб в ответ (смотри про крысу). Потом, со временем, как-то все это переосмыслилось, и я давно веду себя как нормальный человек. Это если с нормальными людьми. С любой скотиной свободно общаюсь на ее языке. Как правило, скотина всегда понимает.

И самое главное, не считай эти два года бесцельно вычеркнутыми из твоей жизни. Жизнь у тебя одна, и жить ее надо с толком, каждую минуту. Ведь как по молодости думаешь? Вот отслужу эту дурацкую армию, а потом настоящая жизнь и начнется! Да она уже началась восемнадцать лет назад, и теперь проходит мимо тебя, а ты ее не замечаешь. Пользу для себя можно извлечь из чего угодно, в том числе и из службы.

Если постоянно ныть - скорее бы домой! - ничего от этого не изменится, быстрее ты все равно не уедешь. Как только станет полегче, сразу займись делом: учись и тренируйся. Если ума хватит, конечно. Обычно все пьют и бьют салобонов – точно так же, как дуплили их самих, от этого вроде как им на душе полегче становится. Ну, если уж так хочется быть идиотом – будь. Армия тут ни при чем, ты им всегда и был.

Кто-то может мне возразить, что вот он служил и таких зверств в глаза не видел. Возражу: про зверства я здесь писать не стал. Мой отец, прослуживший 27 лет, тоже мне не особо верит, поскольку, будучи офицером, сам ни с чем подобным не сталкивался. Но оттого, что кто-то этого не видел, вовсе не проистекает то, что этого нигде нет. А знать про то, что есть, очень полезно. Forewarned is forearmed.

Вот так. Лично я два прослуженных года потерянными никогда не считал и не считаю. Ибо пользы из них извлек небывалое количество. Чего и вам всем – если вы туда, не дай бог, попадете – желаю.

Всем добрый день (утро, вечер, ночь)!

Вы не знаете, почему большинство писем, которые мы получаем, начинаются со слова Hi? Вот нет, чтобы уважительно: “Здравствуй, мол, дорогая редакция! Как поживаешь?”. А то все норовят как некогда Боня Титомир: “Хай, вы клевые ребята!”. Даже обидно...

Ну ладно, теперь по письмам. Многие просят железную рубрику. Многие требуют железную рубрику. Многие грозятся, что будут покупать другие журналы, если мы не вернем железную рубрику. Возрадуйтесь, братья. Ваши мольбы расшатали небеса, – результат вы видите сами. Вот если бы вы еще написали, что по железу вызывает наибольший интерес...

Нужно сделать читательский хит-парад, и каждый сможет прислать 10 самых-самых (по его мнению) игр.

SSS

Ну да, было бы неплохо. Только вполне очевидно, что любителей стратегий на планете несколько больше, чем поклонников симуляторов. Поэтому результат мы получим не вполне объективный, – это будет состязание жанров, а не игр. Впрочем, если хотите, можете написать об этом нам, а уж мы расстараемся и реализуем.

“А вот рубрика “Fillmszz” – это зря. Как будто не помните, что еще при Геймере эту рубрику читатели успешно потопили! Я думаю, что повторение подобного не есть удачная мысль.”

“А компакт к журналу – это явление только на один раз.”

“Большинство игр на момент появления журнала с компакт-диском уже есть в продаже. В общем, сидюк штука почти бесполезная, зато нехилая прибавка к цене журнала (20-25 рублей). Итого: 50-60 рублей, а это не есть хорошо. Я, скрепя сердцем, согласен потратить 40 рублей за номер, но чтоб была нормальная бумага и полиграфия, и нормальная склейка.”

Гряцких Алексей

Повторения не будет, – больше киношная рубрика не утонет. Потому что слишком уж часто в письмах приходят просьбы рассказывать о фильмах и мультиках, по которым сделаны игры. И вообще, из-за чего сыр-бор? Из-за одной единственной журнальной странички. Кому не любо – не смотри.

По поводу компакта разговор отдельный. Те, у кого есть доступ к Интернет, тем сидюк практически не нужен. А простому неподключенному народу, где еще патчи, демки и редакторы брать? Можно, конечно, делать диск не ежемесячно, а по мере накопления действительно интересного материала, но тогда многие вещи могут устаревать. Что мыслите по этому поводу, господа?

Hello Navigator!!! Привет всем!!! Меня зовут Андрей я горячий ваш поклонник (у меня есть все ваши выпуски). Но у меня есть несколько гневных тем для обсуждения!!!

1. Я не понимаю, почему раздел писем сократился. Вам что не интересно мнение читателей или вы просто не хотите их публиковать?

2. Я так думаю, что за каждую рубрику у вас отвечает определенный человек. Так почему НАРОД НЕ ЗНАЕТ СВОИХ ГЕРОЕВ??? Можно же написать адреса их мыла, чтобы каждый, у кого возникли бы вопросы, писал бы не кому-то, а определенному человеку???

Hello Андрей, горячий наш поклонник!

1. Разделяю полностью твое возмущение по поводу сокращения раздела писем. Но отчасти в этом виноваты и вы, незаменимые наши! Маловато свежих идей подкидываете... Несмотря на то, что мнение читателей по-прежнему интересно, в последнее время оказывалось не так-то много писем, достойных публикации. К счастью, ситуация постепенно меняется, поэтому скоро почтовый раздел вновь приобретет привычный объем. Обязуюсь проследить за этим лично.

2. Все дело в том, что у людей, которые отвечают за рубрики и без того забот хватает. Поэтому пишите лучше мне – я для этого и приставлена. И, скажу по секрету, я гораздо симпатичнее...

Совет первый: поменьше писать о слабых, глупых, тупых и неинтересных играх. Цель журнала - убедить читателя купить ту или иную игру, а не просто напечатать побольше страниц текста.

Совет второй: придумать что-то неординарное (как, например, Игра, которая никак не кончается). Однажды вы написали, как сделать свою игру. А почему бы Вам самим не найти программиста и создать настоящую игру? Объявить конкурс на лучший сценарий, собрать с читателей все, что может быть полезным.

Geledin

Обидно, честное слово! Это кто тут пишет о слабых, глупых и так далее? И вообще, нет у нас такой цели - убеждать игры покупать. Мы все-таки не коммивояжеры какие-то, а уважаемые журналисты. А раз уж ты выискался такой умный, придумай для любимого “Нави” что-нибудь неординарное. Советовать-то легко...

Объясните мне, плиз, что значит аббревиатура IMHO. Лучше всего на страницах журнала...

В дословном переводе с английского: “по моему скромному мнению”. Точка зрения говорящего, не претендующая на истину в высшей инстанции. Следующее письмо – ярчайший пример IMHO.

Все! Хватит! Не могу больше! Это издевательство какое-то! Читаю ваш журнал весьма давно, игрок, так сказать, с бооольшим стажем. И что я слышу? Квака, квака, и еще раз квака! Ну так же нечестно! Что еще за народный хит? А Hexen? Думаете, – изжил себя? А Дум? Он вообще вечно молодой. А Дюк? Мне, правда, не особо нравится, но говорят – тоже хит. И, наконец, добрались... Unreal!! Вот это хит! Вот это игра! Вот это сюжет! Вот это графика! Вот это движок! Ну нет ей равных, даже хотя бы близко стоящих! А что про нее пишут? Ничего! Что? Игра не заслуживает внимания? Или совсем дерьмо, извиняюсь за выражение? Да ей только за одну музыку можно 100% рейтинга поставить! И в И-нете она 3 место занимает с самого выхода! А квака? Назло пишу с маленькой буквы! Всего лишь восьмое! Или народный рейтинг ничего не значит?” “Какой может быть квак, пусть даже и второй? В каком-то журнале, по-моему, отечественном, писали, что сетевой Unreal убит напрочь... неверно, батеньки! При простом соединении на 28.800 он весьма неплохо бегает. А о 33.600 говорить нечего. Патч 2.19 попробуйте! Говорят, помогает (www.unreal.com).”

Дорогая, многоуважаемая и любимая игроками редакция! Ну посвятите вы хоть страничку хиту!!! За последние несколько номеров, я всего-то и видел статьи “Рождение Новой Звезды”, “Unreal дедматч”, и маааленькая статейка “Новый ствол для Unreal”. И все?! А какая-то квака – и Q2-zone, счастье, что не стало, и куча рассказов. Ну, так же нечестно!!! Так нельзя! Ну не мне же одному нравится эта игра! И еще очень прошу, напечатайте мое письмо! Пусть все квакеры от злости аннигилируются! :)

P.S. Анрыловцы, пишите, отвечу всем, и как настраивать, и где в И-нете играть лучше, и где взять

новые мультипл-уровни!

Roman.scorpion@usa.net
~Scorpion~
Москва

Последнее письмо, так сказать, на сладкое, поэтому без комментариев.

Q-клану IRQ требуется медсестра (возраст 16-22, хорошая внешность, длинные стройные ноги, большой бюст, хорошие манеры, знание Q1 и TF). Знание медицины и опыт работы в медучереждениях не обязателен. Обращаться на IPQ.DA.RU. или dedmoroz@windoms.sitek.net.

Нет, я, конечно, все понимаю, – ваши объявления могут быть совершенно разного содержания. Но давайте договоримся, что подобные воззвания в следующий раз будут отправляться в другие издания, типа “Из рук в руки”. Исключительно из сострадания и памятуя о ваших душевных ранах, мы все-таки его публикуем.

P.S. Может, меня возьмете? Подхожу почти во всем...

Я хотел бы переписываться с теми, кому нравятся такие игры, как: Diablo, Theme Hospital, HoMM 1 и 2 части, Братья Пилоты и др. Хотя, можете писать и те, кто является поклонником других игр. Адрес: 127410, Москва, Путевой проезд, д.20, корпус 1, кв.14, Панову Николаю.

Я обращаюсь ко всем тем, кто любит игру Commandos. Уж больно она взяла меня за душу. Пишите мне. Буду ждать. Пишите на toshan@usa.net

Антон!!!

Люди! Все, кто бродит по IRC, и не может вникнуть, протиснуться в тусовку каналов: заходите на #rusmath! (Undernet). Здесь говорят не только о математике... К математикам здесь вряд ли кто относится. Канал как-то запустел после наступления учебного сезона. Да еще ведь как назло главный админ куда-то запропастился... Math (Субботин Димка)!!! Если ты меня сейчас читаешь - бегом за комп, и на #rusmath !!! Бота ведь сняли! Но сейчас нас это не очень смущает... В общем, если найдется минутка - другая, заходите к нам. Поболтаем, сроднимся и обменяемся всем, чем только можно меняться!!!

Geha

Привет! Пусть сильнее грянет буря! Итак, российский клан Team Maelstrom приглашает всех вступить в него. Играем в основном в Q2 deathmatch, CTF и Team Fortress. Оччень любим Аллоды, Carmageddon'ы, StarCraft. Уважаем все жанры. Особо приветствуются девушки!!! Хей! Где вы, русские девчонки? Кстати, девушкам мы готовы оплатить игру в компьютерных клубах (только с нами, естественно). В общем, присоединяйтесь! Greets to: DataForce, DDT, Russian Quake Army. Кстати, на нашем сайте:

(http://attend.to/TM)

много интересного. Есть особая рубрика по поводу Fallout 2.

Да пребудет с вами Вихрь!

Вонд Ворон [TM],
vond@easypost.com
http://attend.to/quake3

Почту с удовольствием разбирала Жанна Гришина

Всем кому понравился или не понравился мой комикс! Я хочу прочитать обстоятельные отзывы, что плохо и что не очень. Напишите мне на адрес редакции. Жду с нетерпением, уж очень хочется сесть рисовать новую историю.

Александр Еремин

Тестирование

Что наша жизнь? – Игра. Чаще всего компьютерная. Эдакая гремучая смесь с элементами стратегии в самом наиреальнейшем времени. В целом нормально-привычная, изредка аномально-аморальная.

Гораздо сложнее определиться, каким боком в эту самую жизнь вписываются компьютерные игры. Для кого-то они - увлечение, для некоторых – непременный атрибут бытия, есть и особые извращенцы, для которых игры являются работой. Естественно, нам до неприличия интересно, чем же являются игры для вас, наших читателей. Не желая ежемесячно мучить вас типичными анкетами и опросниками, мы предлагаем вам тест. Разумеется, не вполне серьезный и вполне антинаучный. Просто поставьте галочку напротив наиболее подходящего определения, а после не забудьте отослать результат нам. Ждем ведь, интересуемся...

При желании, напишите свое имя, возраст и род занятий. При отсутствии желания – не пишите.

Сколько места занимают игры на вашем винчестере?

а) Все, что не Windows.

б) Три четверти винта, плюс коллекция компактов.

в) В аккурат на несколько любимых игрушек.

г) Игры – это то, что в стандартном пакете Windows? Нет, не ставил...

Как много времени уходит на освоение игры?

а) Время уходит не на освоение, а на инсталляцию.

б) Мгновение. В особых случаях – два мгновения.

в) В зависимости от уровня сложности.

г) Годы.

Сколько времени вы можете провести за игрой без перерыва?

а) Две недели, – отрываясь лишь по нужде.

б) Пока глаза не начнут слипаться. После этого не больше суток.

в) Могу посидеть ночку над игрой, но это должна быть великая игра!

г) Надпись Loading game вызывает острый приступ бешенства.

Откуда вы узнаете о выходе новой игры?

а) Нутром чую – перед каждым релизом у меня икота.

б) Узнаю о перспективных разработках, когда они еще в эмбриональном периоде, и с нетерпением жду рождения.

в) О новых играх узнаю, когда они появляются в продаже.

г) Из рубрики Forgotten Ware.

Как часто вы посещаете места, где можно купить компьютерные игры?

а) Вся жизнь проходит в непрерывной миграции от одного такого места до другого.

б) Каждую неделю, чаще по выходным.

в) Когда есть деньги.

г) А что, есть и такие места?

При покупке игры вы ориентируетесь на:

а) Интуицию - она мне советует скупать все подряд.

б) Интернет – отзывы, журналы по компьютерным играм.

в) Мнение друзей, знакомых, продавцов игр.

г) На ярлык «Лучшая компьютерная игра».

«а» - 3 балла
«б» - 2 балла
«в» - 1 балл
«г» - 0 баллов

Подсчитайте полученный результат. ⇨ ⇨ ⇨

Результат:

16-18 Маньяк

И родился он с мышкой в руках и джойстиком в другом месте. И воссияла на лбу его надпись «Load game». И возрадовался мир, ибо не было на земле человека, более увлеченного, чем он. Был он гением игры, и всю жизнь воспринимал он, как странноватое подобие игры. И окончил он свои дни в Кащенко, блаженно улыбаясь. И встретила его в райских виртуальных чертогах Лара Крофт. А что дальше было – то нам неизвестно.

10-15 Игрок

Вот он, истинный геймер, мечта разработчика, издателя и продавца! Оплот процветания, надежда и опора компьютерно-игровой индустрии. Тот, кто всегда в курсе, а если не в курсе, то этого и знать не стоит. Тот, для кого игра – это не только развлечение, но и незаменимый атрибут жизни. Воспевать его можно бесконечно, перечисляя все игры, которые он покорил. Да пребудет его компьютер вечно модернизированным, да покорятся все игры его мастерству, и да не утратит он своего интереса к игре вовеки! Аминь...

4-9 Пользователь

Очевидцы сообщают, что в последнее время среди числа поклонников компьютерных игр возросло количество так называемых пользователей. Эти люди, несмотря на хорошее отношение к компьютерным играм, тем не менее, позволяют себе находить помимо этого и другие занятия. И даже (о, ужас!) другие интересы. Некоторые из них не гнушаются пользоваться кодами, не выдерживая вызова, который бросает им искусственный интеллект. Некоторые играют честно, но даже они не считают нужным отдавать этому полезному занятию все свое время. Такое впечатление, что игры для них являются не предметом первой необходимости, а лишь приятным времяпрепровождением. Представляете?

1-3 Наблюдатель

Каким ветром занесло тебя, бедолагу, в компьютерно-игровой журнал? Ну да что с тебя взять, ты же несчастный человек! Говоришь, тебе и так неплохо? Ладно, не рассказывай! Говоришь, в детстве в DOOM переиграл и теперь игры на дух не переносишь? Тяжко тебе, наверное... Ну ладно, бывай, недосуг мне тут с тобой. Меня дома компьютер дожидается... Что? Со мной хочешь? А чего же ты пургу-то гнал? А-а-а, прикалывался... Ну что ж, пошли, поиграем...

Хит-парад

В конце года принято подводить итоги. Вспоминать все хорошее и не очень, делать прогнозы на будущее. Можно, конечно, коллективно поплевать на традицию и остаться при своем глубоко индивидуальном мнении, а можно поделится этим мнением с любимым журналом, внеся тем самым посильную лепту в формирование общественного мнения. Дабы потом не удивляться, почему третьесортная игрушечка сподобилась стать лучшим проектом года. Так что, господа геймеры и иже с ними, все как обычно зависит только от вас. И от вашей оперативности, потому как результаты хит-парада будут опубликованы в ближайшем будущем.

Выхода какой игры, на ваш взгляд, ожидали с наибольшим нетерпением?

____

Наиболее перспективная компания (издатель – разработчик) в России:

____

за рубежом: ____________________

Лучший российский игровой проект: ____________________

Наименее удачная отечественная разработка: ____________________

Какой жанр получил в 1998 году наибольшее развитие: ____________________

Лучший игровой проект года в жанре:

Action ____________________

Strategy ____________________

Quest ____________________

Wargame ____________________

RTS ____________________

Arcade ____________________

Simulation ____________________

RPG ____________________

Adventure ____________________

Sports ____________________

Какая игра, по вашему разумению, клонировалась в уходящем году чаще других?

____

Какая игра может претендовать на звание самой кровавой игры года?

____

Лучшая многопользовательская версия: ____________________

Самый яркий компьютерный персонаж (подумайте подольше!):

____

Наибольшее разочарование от релиза: ____________________

Лучшая сетевая игра года (on-line): ____________________

Какая игра может претендовать на звание самой красивой игры года (по графике)?

____

Самая замороченно-труднопроходимая игра года: ____________________

Какая игра, вышедшая в уходящем году, обладала самым интересным и замысловатым сюжетом? ____________________

Самый многообещающий проект в разработке: ____________________

Bonus-pack специально для нас:

Самый удачный номер «Навигатора» за последний год: ____________________

Наиболее перспективный журналист: ____________________

Лучшее письмо/ответ: ____________________

Какую рубрику можно назвать лучшей в журнале? ____________________

Объективный/Необъективный рейтинг: ____________________

Лучшие, оригинальные, бестолковые материалы: ____________________

Удача года: ____________________

Ваши пожелания, предложения и новогодние поздравления:

____

____

____

АНКЕТА Наш почтовый адрес: 123182, Москва-182, а/я 2 Ждем ваших писем! **АНКЕТА**

АНКЕТА Наш почтовый адрес: 123182, Москва-182, а/я 2 Ждем ваших писем! АНКЕТА

1. Для начала расскажите о себе и своем компьютере.

а) Условное обозначение вас как личности: ____________

б) Половая принадлежность:

❑ Мужская

❑ Женская

Иная ____________

в) Возраст (считается с момента последнего рождения):

❑ до 16 лет

❑ от 17 лет до 20 лет

❑ от 21 лет до 25 лет

❑ старше 25 лет

г) Род деятельности: ____________

д) Как часто вы модернизируете компьютер?

❑ По понедельникам

❑ Раз в год или чаще

❑ Раз в два-три года, и чем реже — тем лучше

❑ А зачем?..

е) Какой у вас компьютер?

❑ Играю у друзей

❑ DX4-100 и ниже

❑ Pentium 60 — 133

❑ Pentium 166 — 200

❑ Pentium 233 — Pentium II

Иное ____________

ж) Сколько 3D акселераторов обитает в вашем компьютере?

❑ Ни одного

❑ Есть один (какая модель) ____________

❑ Больше одного (модели) ____________

____

❑ У меня 286-й, какие 3D акселераторы?!..

з) Есть ли доступ к Интернет?

❑ Имеется...

❑ Увы!

и) Как давно играете в компьютерные игры?

❑ Недавно, но с чувством

❑ 2-4 года

❑ 5-10 лет

❑ Вы еще под стол пешком ходили

2. С какой целью вы покупаете игровые журналы?

❑ Быть в курсе всего, что происходит в компьютерно-игровой индустрии

❑ Убить время за интересным чтением

❑ Практическая информация (коды, советы и прочее)

❑ Хочется сравнить свое мнение об играх с мнением журналистов

❑ Поприкалываться над тем бредом, который вы тут пишете

❑ Решить, какие игры стоит приобретать

3. Какова максимальная сумма, которую вы готовы заплатить за журнал на лотке?

❑ Не больше 30 рублей

❑ От 30 до 60 рублей

❑ От 60 до безобразия

4. Вы предпочитаете журнал с компакт-диском или без?

❑ Конечно, с компактом!

❑ Конечно, без! Только с кетчупом и маслинами

❑ С компактом, если на компакте много всего полезного и интересного

5. Напишите пять лучших, на ваш взгляд, материалов данного номера

1. ____________
2. ____________
3. ____________
4. ____________
5. ____________

6. Нравится ли вам дизайн журнала?

❑ Да!

❑ Нет (почему) ____________

❑ Понравились отдельные страницы (какие) ____________

Обложка:

❑ Да!

❑ Нет (почему) ____________

7. Как вы читаете наш журнал?

❑ Смотрю графику, если она понравилась — читаю текст

❑ Сразу начинаю читать все статьи по порядку

❑ Проглядываю содержание, потом читаю те статьи, которые заинтересовали

❑ И как только я его не читаю....

8. Оцените, насколько и какие рубрики интересны вам в журнале.

(3 балла — рубрика очень интересна,
2 балла — так себе,
1 балл — пока слабовато,
0 баллов — уничтожить как класс)

❑ News

❑ Action

❑ Strategy

❑ RPG

❑ Simulation & Sport

❑ Hardware

❑ Solutions & Guides

❑ Cracks & Cheats

❑ Internet

❑ Multimedia

❑ Max-View/Special

❑ Z-Zone

❑ Почта

9. Отметьте те утверждения, с которыми согласны:

❑ Стиль журнала слишком сух и прагматичен.

❑ Стиль журнала слишком свободен, хотелось бы посерьезнее.

❑ Обычно я доверяю мнению игровых журналов.

❑ Мнение журналистов слишком субъективно.

❑ Рейтинг игры должен отражать позицию автора статьи.

❑ Рейтинги должны отражать мнение редакции.

❑ Предпочитаю журналы объемом более 200 страниц.

❑ Необходимо больше внимания уделять многопользовательским играм.

❑ Хотелось бы читать больше материалов о российских играх.

❑ Меня утомляют статьи больше трех-четырех страниц.

❑ Побольше обзоров, аналитики и прочих нестандартных статей.

❑ В журнале должны быть только статьи по играм и ничего больше.

❑ Был бы рад видеть побольше интервью с игровыми разработчиками.

❑ Искренне верю, что моя анкета вам реально пригодится.

Составление анкеты: Жанна Гришина

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Редколлегия
Дмитрий Герцев aka Spellbound
Дмитрий Ароненко aka Alrick[ASP]
Mad! Divoff
Леонтий Тютелев
Владимир Рыжков
Олег Полянский aka Doctor
Константин Подстрешный
Руслан Шебуков
Гуру Брамин
Александр Володкович aka Chaos Mage

web-master
Илья Ломакин aka Ilay SUNmaster

Дизайн, верстка и цветоделение
Александр Метельков aka ASSA

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Учредитель ООО “Библион”

Почтовый адрес:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768,
Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com
Телефоны для деловых предложений и рекламы: 190-9768, 475-4917

Редакция благодарит всех, кто оказал помощь в работе над номером.

Антивирусное обеспечение — АО “ДиалогНаука”, программа Dr.Web.
Чтение нечитабельной E-mail — АО “Агама”, программа Mail Reader.
Доступ в Интернет — компании Zenon N.S.P. (www.aha.ru) и Internet Service Provider ILM (www.ilm.net).

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати.
Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Электронный спуск полос и вывод фотоформ: “Делай вывод”, (095) 967-2568, 913-7647, www.prepress.ru, www.imposition.ru

Отпечатано с готовых диапозитивов в ИПК издательства “Московская Правда”
Заказ № 5435
Тираж 33 000 экз.
Цена договорная.